国内首家全彩印大型游戏月刊

总第13期

1999.12月号

游戏机实用技术

Practical Techniques For Games

任天堂、SONY数码娱乐机器竞争揭秘

FF9·公布会延期?

皮卡丘手提机挑战BANDAI宠物鸡?

SNK VS CAPCOM最新画面、人物公开!



DEWPRISM露珠之灵完全攻略

超时空之轮最速完全攻略

JOJO奇妙冒险基本出招

WILD ARMS 2攻略完全篇

论尽江湖——玩友自由谈

星之心画廊

本期赠送《死或生二》大幅海报


ETERNAL ARCADIA
エターナル アルカディア

VOL.13

content

游戏情报站

PS2 的最新资料 2
莎木开发人员透露开发秘话 3
SCE 社长久多良木健问鼎 SONY 总裁宝座 5

热点追踪

谁是数码多媒体娱乐机器的赢家——SONY？任天堂？ 8

特快专递

青蛙的画册 10
PAC-MAN WORLD（食豆人的世界） 11
ROBOT X ROBOT 12
X-档案 12
GT 赛车 2 13
BRIGHTIS 14
KINGSLEY' S ADVENTURE（小狐狸冒险记） 15
PLANET LAIKA（火星上的大冒险） 15

前线狙击

CHRONO CROSS（时空之轮） 16
MARIO PARTY 2 19
THE LEGEND OF DRAGOON 20
SNK/SNK VS. CAPCOM 激突 CARD FIGHTERS CLASH [SNK/CAPCOM] 22
SNK VS. CAPCOM 23
Vermilion Desert 24
超级机械人大战 2 26
TOY FIGHTER 27
生化危机代号维罗尼卡 28
DEAD OR ALIVE 2（死或生 2） 31
口袋妖怪金·银 32
宠物小精灵“新面孔” 34
GAME BOY 最新游戏介绍 35
NEW RIDGE RACER 36

攻略透解

WILD ARMS 2 38
DEWPRISM（露珠之灵） 56
ARC THE LAD Ⅲ（妖精战士） 64
CHRONO TRIGGER（超时空之轮） 68
PSYCHIC FORCE 2（超能力大战 2） 73
JO JO' S ADVENTURE（乔乔的奇妙冒险） 74

读编往来 78
小 L 物语 80
论尽江湖——玩友自由谈 81
游戏黄金眼 82
女生常谈 85
玩具精品——逛街纸上行 86
秘技门 88
金手指尖 90
星之心画廊 92
玩友沙龙 94
游戏发售大观园 95
游戏排行榜 96



主管：甘肃省科学技术协会
主办：兰州祥云电子信息有限公司
出版：游戏机实用技术杂志社

编辑：《游戏机实用技术》编辑部
地址：兰州市邮政局东岗 1 号信箱
邮编：730020
电话：0931-8668378 8659190
传真：0931-8496387

社长/总编：司 马
责任编辑：蔡建华
编 辑：黎俊义 曹溯辉 魏红平
李海祥 韩璟轶

美术编辑：马如骁
电脑制作：顾咏梅 张 玫

出版经理：马 力
编辑部主任：王 义
制作部主任：郝 飞

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1096/TN
广告许可证：甘工商广字：6200004000011
邮发代号：54-98

印 刷：广州丰彩彩印有限公司
发 行：兰州市邮政局
出版日期：1999 年 12 月 10 日
定 价：人民币 12 元

各地书商订购请致电：013609325110

寻人启事

本刊深圳工作室现寻编辑两名，如果您有以下特征的话，不妨送上门来。

特征如下：

1. 自认有多年玩游戏经验，可称专业玩家
2. 自问有一定写作水平，可谓文笔流畅
3. 自觉有能力主持栏目，可以独当一面
4. 自恃学历大专毕业或以上，可惜怀才不遇

备注 1.——对动漫方面有研究者优先
——懂日文者优先
——有经验者优先

备注 2.——如果您未够十六岁，那此启事大可一笑置之，因为本刊不敢浪费您的青春
——如果您已够六十岁，那此启事也大可一笑置之，因为本刊不敢要您贡献余热

有意应征者，请速将个人资料、简历，连同一篇 1500 字左右的游戏方面文章，寄甘肃省兰州市邮政局东岗 1 号信箱《游戏机实用技术》编辑部收，本刊期待您的加入。

Zombie Revenge 延期发售！

SEGA 日前正式宣布，原定在 10 月 28 日发售的 DC 版《Zombie Revenge》，因为要令游戏的可玩性更高，加进了不少新模式，可这样一来，工作人员却终于发现程式中有新问题，为了更改这些错处，而被迫把此作的发售日延至 11 月 25 日，售价仍旧为 5800 日圆，对应 Arcade Stick 及 VMS。当中新模式包括有

训练模式：教导玩者如何使用三位角色专属的攻击技巧及武器等

波士模式：直接跟游戏中各头目战斗的模式

原创模式：提供给玩者特别的武器来进行游戏，令游戏感觉有所不同

对战模式：让两名玩者在一个限定范围中进行追逐战，玩者可以携带两种武器，因为范围广阔，可以边走边战，乐趣十足。

PS2 的最新资料

虽然 PS2 已经公布了一段时间，但因为大家始终未有实际试用过，因此对这主机的一些详细情况并不了解，不过现在 SONY 终于公布有关这主机的一些性能，其中比较重要的有以下几点：

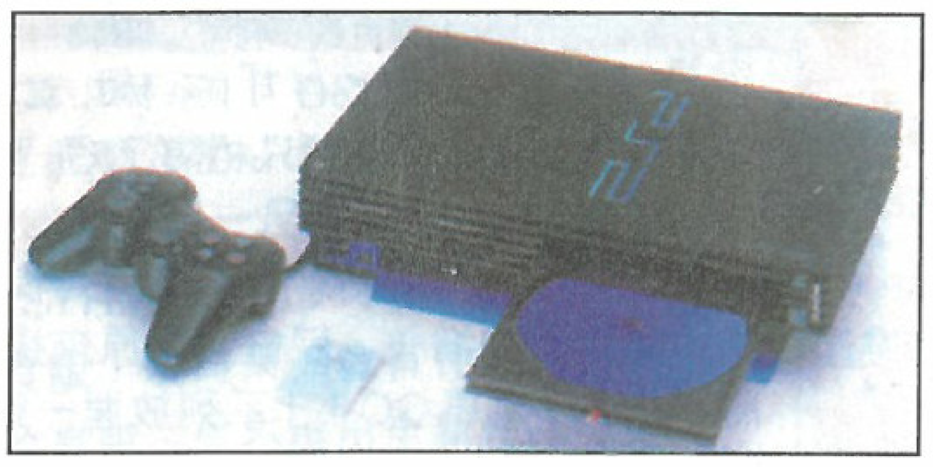
—在执行现时 PS 游戏时，CD-ROM Drive 的读取速度为两倍速

－新控制器 Dual Shock 2 的类比按钮设定有 256 阶段的变化

－在现时的 PS 主机上或在 PS2 上执行现行 PS 游戏时，Dual Shock 2 的新功能将无法发挥，只可当现时的 Dual Shock 般使用；

–PocketStation 可用在 PS 或 PS2 的游戏上，厂方也暂无推出新版大容量 PocketStation 的计划；

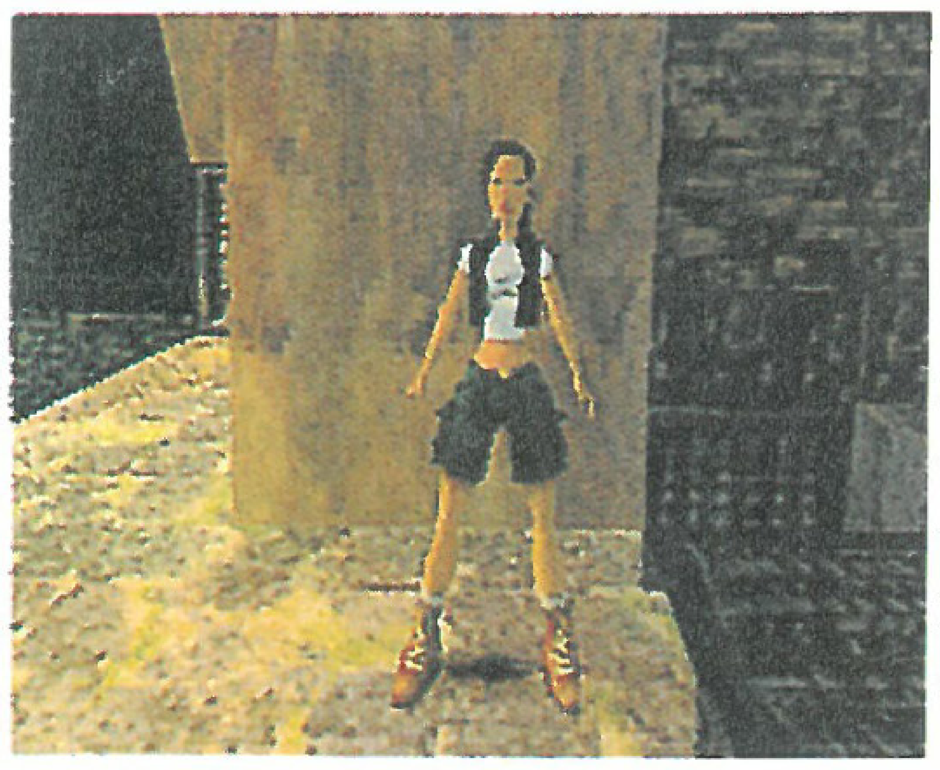
－由于 PS2 起动时会因应游戏碟的不同而进入 PS2 或现行 PS 的模式，而且不可以在开动主机之后变更，所以同一张 CD 将不可同时对应 PS 及 PS2（指混合对应，亦即否定了现行 PS 游戏在 PS2 上会加强表现的可能）



－基于PS2上并不能设现行 PS 的通讯 Cable 插口，所以在PS2执行PS 用通讯 Cable 对战的游戏（如《Ridge Racer Revolution》等）时，将不能作通讯对战

美 TR4 发售日确定

EIDOS 与 CORE DESIGN 每年一度的大作《TOMB RAIDER》，其最新作《TOMB RAIDER THE LAST REVELATION》，已定 11 月 25 日感恩节在全美发售，今集在画面表现较上集好得多，由于上集的难度太高，有不少用户都给予负面的评价，所以内容方面，这集会集中在解谜方面，不会像上次那样难，相信可挽回不少支持者。



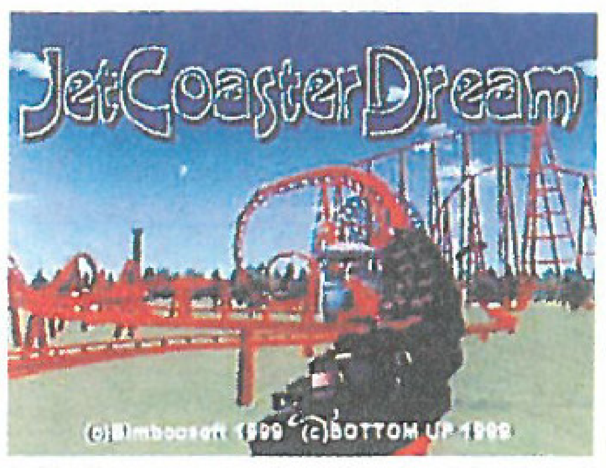
DDR 最新作 11 月初登场



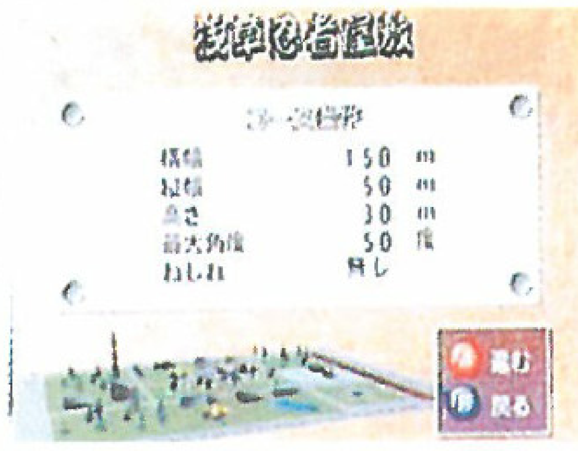
KONAMI 现时最受欢迎的街机跳舞机《DANCE DANCE REVOLUTION》，其最新版本《DDR 3rd MIX》，已决定在 11 月 5 日于日本推出，这一集主要以欧美大流行的《DANCEMANIA》跳舞歌曲为主，共有 36 首，加上[DDR 2md MIX]的 37 首歌曲，真是可以跳到你怕，此外这个新版也会于荧幕上附上该首歌的歌词，不单可以跳，还可以唱呢！

创造自己的过山车游戏

于东京游戏展时，SEGA 派发的新作发售时间表中有个名为《JET COASTER DREAM》的作品列出，那是由一间名为贫乏 SOFT（BIMBOO SOFT）的公司制作，现在终于有该作品的消息，原来那是一个类似《THEME PARK》



（模拟公园）的育成游戏，不过就集中在过山车方面，玩者可以自行在六个关卡内设计心目中的过山车路轨，目的是吸引大量客人玩，在制成时可以先作试走，而电脑会从安全度，刺激度等多方面作评分。游戏已改由 BUTTOM UP 发行，预定 12 月 9 日发售，售价只是 3980 日圆。



CAPCOM 年尾大攻势展开

CAPCOM 由 11 月 11 日起，展开一连串的 DC 游戏攻势，首先是 11 月 11 日推出《GIGA WING》，然后在 11 月 25 日有《JOJO 之奇妙冒险～给未来的遗产～》。到 12 月 9 日有《STAR GLADIATOR 2》，一个星期后推出《STREET FIGHTER || W IMPACT》，再一个星期有《BH2 Value Plus》。到 1 月就预定推出《超钢战记》，加上 2 月 3 日的《BHCV》，于四个月内推出七个作品，都不可谓不厉害，希望往后会继续有 DC 作品发售。

SEGA 与 SWATCH 发展网路时间

瑞士钟表品牌 SWATCH，因为自创立至今不断创作出不同类型以及路线的新一代钟表而大受欢迎，在 1988 年时，SWATCH 就提倡了一个全球共通[网路时间]的新概念，将传统的 24 小时割分成 1000 个单位的网路时间，以方便发展网路上的资讯交流和运作。

SEGA 刚刚宣布会与 SWATCH 合作，共同发展[网路时间]，并且将此要领应用到 DC 的网路系统之中。根据 SEGA 方面公布的计划，今次的合作计划主要有三方面的发展。

◆将[网路时间]的概念引入 DC 网路之中。

◆能够以 SWATCH 手表获取网路之中的信息。

◆共同开发新型态的游戏。

至于进一步的具体方案暂时并未公布。

DC 对战线公开

曾报导随著DC版《电脑战机VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》推出，除了有新的TWIN STICK外，还有主机与主机连接的通讯对战线，现在后者已有成品公开，应该是插在主机后方的SERIAL插槽，不过尚未公布售价，由于现在很多人都无法享受上网服务，因此对战线不失为一个好的解决方法，未知往后会否有其他游戏使用此对战线呢？元气会否因此重新推出《首都高BATTLE》的对战版？

两大 BH 作品发售日确定

连续多期为大家报导关于CAPCOM大作《BIOHAZARD CODE: VERONICA》的消息，现在终于有发售日公布了，这个DC独有的原创作品发售日是明年2月3日，售价6800日圆，使用双GD-ROM，这集首次挑战全立体多边形表现，除了CLAIRE外，也知道能够使用她的兄长CHRIS，各位DC用户先存钱等着买吧。

而较早之前报导厂方也会移植《BH2》至DC上，现在已知发售日是12月23日，名为《BIONAZARD 2 Value Plus》，售价虽然只是4800日圆，却有三张GD-ROM，第一张是收录了整个《BH2》故事部份，第二张则是《BHCV》的体验版，第三张则是收录了5首曲的音乐CD，实在非常值得购买！



SEGA 广告大拼斗



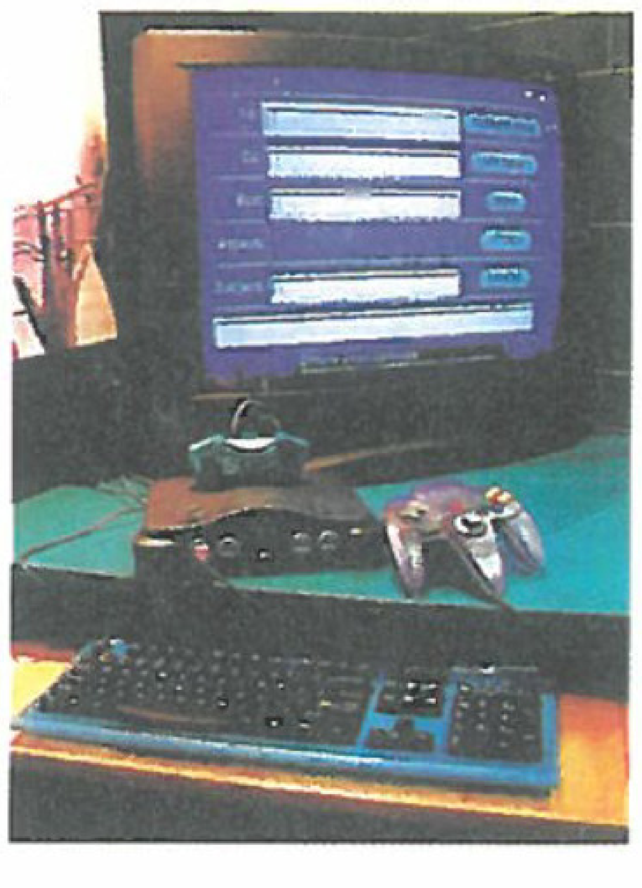


DC已于10月14日正式投入欧洲市场，在此之前SEGA EUROPE作了一番宣传攻势，而且作风还很大胆，这次的广告竟然大字标题[Sony PlayStation Best Before 14/10/99]，意思就是[PS在10月14日前仍然是最好的，到了该日之后就不是了]，其中一个广告更是以SCEE总部来做，真是吃了豹子胆。

不过SEGA如此做又不是没有根据，事实上之前DC在美国已踏出很好的一步，而欧洲市场虽然只是美国的三分一，但也不容忽视，在DC推出前单是英国的预订就有4万部，这已破了该国的主机预订数量，而整个欧洲预订则有10万，SEGA预计明年3月在欧洲可以卖出70万部。

N64 也能上网！！

继SEGA DC、SONY PS2的网路功能之后，任天堂现时的游戏主机N64也将具备上网的功能。这并不是指接驳64DD后的上网功能。在日前的[Fall Internet World '99]展览会中，任天堂首次对外展出N64的上网套件，包括盒带式的数据机（内含网路浏览器）、N64专用键盘等上网设备，提供N64上网及收发电子邮件功能。目前该套件还在开发中，发售日及价格未定。



莎木开发人员透露开发秘话

由于厂方较早之前公布游戏由原定的10月28日延期至明年春季，想来大家也想知道有关进展，因此便对一位在SEGA工作的从事《莎木》的开发的人员进行了一个简短的问话，对方告知《莎木》现时已接近完成，正在做最后的除虫工序，而此作品另一个延期的原因竟是出在初回限定版的音乐CD上，因为至今该CD仍未做好。

除了以上原因外，《莎木》现在推出的时间也是微妙因素，虽然铃木裕向开发人员施压，希望能赶在今年内推出，但是在时间上11月已肯定不能推出，而12月又有大量作品推出，一来生产线应接不暇，二来这样也使竞争变大，所以也不大可能。因此这个游戏很大机会在明年1月推出。或许有人会想厂方是否特意延期留在3月与PS2发售作竞争，但现在已知道厂商绝不会这样做。因为SEGA并没有信心能收到此效果，所以还不如早点推出以吸引多些人在PS2推出之前买DC。



SEGA 新游戏

展示惊人新技术



SEGA正在为DC开发一个新的新游戏《Jet Set Radio》，这是SEGA在今年东京GAMESHOW中秘密公布的DC动作游戏，最大的特点在于赋予[3D的人物卡通般的质感]，让3D做成的人物角色不再充满冷冰冰的感觉，而有卡通那种自然画风的熟悉感，从图片可见人物的轮廓线清楚可见，再加上更真实的光影质感、每秒钟60格的流畅动作，《Jet Set Radio》有让人看3D动画的感觉，绝对是全新的技术发展方向；不过游戏暂时仍属初步开发阶段，未定发售日期。



64DD 网络计划细节

延期已久的N64周边[64DD]，任天堂终于决定在12月1日于日本地区推出了，任天堂为此公布了这部具备64MB可重复读写装置、网路功能的周边机器的网路服务细节。任天堂表示，64DD为限定贩售产品，不会在一般店头贩卖，要使用64DD必须登记申请，而第一次申请时间在1999年11月11日～2000年1月11日，第二次申请时间未定，初期出货10万部。至于所提供的网路服务，除了一般的上网、电子信件收发之外，网上购物、资料下载、网路对战游戏、数位电子杂志等都将陆续研发。不过64DD只限于日本本地发行，国内就算能买到，价钱肯定不菲。



Infogrames 第一个 DC 足球游戏



Infogrames 宣布将在明年二月发售 PS 和 DC 版本的《Striker Pro 2000》。游戏内容包括真实的球队记录、球员资料、体育馆和音效，让玩者完全处于足球比赛的兴奋感之中。



当中包括 200 名以上的真实球员资料；超强的人工智慧 9,000个动态捕捉的动作；九种游戏模式，五种基础模式训练玩者的游戏技巧，然后通过考验再挑战额外四种进阶模式；44 支欧洲俱乐部球队，欧洲各国家足球队，和30支非欧洲球队，而且更可以有中国足球队；另外也可以创造玩家自己的联盟或是足球比赛；又可以利用编辑工具替喜爱的球队设计物品（球队队徽和图案）：制服，短裤，袜子等；最后观众会随着比赛情况发出不同声音，总之是要将足球比赛的真正感觉带给玩者。游戏预定 2000 年二月推出。



DC 在欧洲又破纪录

SEGA 欧洲分公司日前正式宣布，预计 10 月 14 日在欧洲地区贩卖的 DC 主机已经到达 10 万部的预订数量，创下欧洲游戏史上的新纪录。另外，在北美方面，著名的玩具连锁店[玩具反斗城]日前进行了一项非常疯狂的 DC 促销活动，明显的针对 PS 而为，任何人持 PS 主机以及十个 PS 游戏（不论新旧）来购买 DC 主机，便可当 100 美元用！这种破天荒的促销手法真的很疯狂。



任天堂领导人大变换

任天堂现任总裁山内溥日前表示将在2001年退休，而任天堂新任总裁人选便成为最近游戏的其中一个话题。传闻接任任天堂总裁的热门人选有两个，一个是"玛俐奥"、"萨尔达传说"之父，天才游戏制作人宫本茂；另一个则上开创任天堂北美辉煌事业，山人溥最得力的助手兼女婿荒川实，任天堂电玩帝国的建立，这两人功不可没。不过宫本茂接受美国游戏杂志访问时表示他对接任总裁一职不感兴趣，他说是一个创意导向的人，对行政事物一窍不通，更极力推介荒川实。

两大 PC 动作移植 PS

在 PC 上最热门的网络 RPG《Baldur's Gate》，除了要移植到 DC 上之外，游戏公司 Interplay 日前正式宣布要推出 PS 版，预计 12 月份发售，3 枚 CD，不过却没有对应网路功能。另一方面，大热 PC 动作游戏《Rainbow Six》，其最新续作除了会在明年年初推出之外，更会移植到 PS、DC、N64 及 GBC 各游戏机之上，大家到时便可以享受到这个游戏的乐趣了。

POCKET STATION2！？



SONY 的 PLAYSTATION2 虽然还未推出，但初露锋芒，便已经在今年的秋季东京 GAMESHOW 之中赢得各界的关注。这部机能强横的新世代游戏主机除了可接连多种的电子器材，更能对应以往 PS 推出过的所有游戏与及各种周边产品。当然我们最关心的就是在PS2 之中，POCKET STATION 还有用武之地吗？



8MB 容量的MEMORY CARD

新推出的PS2不单是机能强劲，就连记忆卡的容量亦比旧的 PS 大得多。这一张有 8MB 容量的记忆卡比起 PS 的原装记忆卡容量多出 7 倍，而存取的速度亦比之前快 250 倍。反观现在现时的 POCKET STATION，虽然有着 32BIT 的处理速度，但说到容量以及存取速度就似乎未能应付日后的需要，照这个情况看来推出 POCKET STATION 2 也不是没有可能。



而根据厂方透露，在PS2 依然会有对应POCKET STATION 的专用游戏，不过看来似乎黑色的POCKET STATION 会和PS2 较合衬呢。

不少受欢迎的POCKET STATION 游戏都会推出续集，如果利用[POS2]的话，游戏的容量以及机能都会大大增强呢。



挑战 GRAN TURISMO 2000 —— SEGA AM2 为 DC 开发全新 GT 赛车！！



DC 公布将会于2000年3月前推出"sega gran turismo:homolocation special"，此作很明显是 SEGA 为了对抗"PS2 GT2000"而制作的游戏。以现时公布的赛车画面看来，Dc 版的 GT 绝对不会比PS2 版的GT逊色。而这次"SEGA GT"内所有的赛车更特别强调会以 DC 即时演绎的功能展现，游戏着重在摸拟真实性方面，不单是赛车的性能能反映真实的数据，更重要的是在驾驶时，会考量赛车精细的物理运动，甚至连小至轮胎和路面磨擦、风阻、车身重量等等的各项要素也会包含在内，完全是以模拟真实为目的。





游戏内登场车种规模是非常庞大的，暂时已确定的赛车就超过100部之多，其中包括了日本9家著名车厂，如丰田、本田、日产等等，至于会不会有外国车厂的加入，暂时仍未可知。游戏的详细内容暂时仍未公布，不过据知是会以类似PS版的GT模式进行，也就是参加赛车、赚取奖金再改善车辆的流程。

SCE 社长久多良木健问鼎 SONY 总裁宝座

自从PS在5年前推出后，不单在日本国内的家用游戏机市场上取得了主导地位，取代了以往任天堂所扮演的角色，而PS更在全球创下了卖出达6000万部的纪录，而这一切成绩，作为SCE社长，现年49岁的久多良木键自然是功不可没。





最近，SONY集团的现任最高执行长(CEO)出井伸之，因为在今年11月将满62岁，已届退休的年龄。由于近年SONY集团的业绩并不特别理想，故此SCE的收益竟达集团整体的百分之四十，可谓举足轻重。故此带领SCE的久多良木健，自然成为出任该职位的热门人选之一。



为了迎合二十一世纪的市场，SONY正打算朝多方面发展，高科技产品、电影音乐、以至广播、网络等市场，也是要开拓的目标。而即将在明年3月份推出的新世代游戏机PLAYSTATION 2，更包括了游戏机以外，像DVD网络通讯等多种功能，配合了SONY在二十一世纪的市场策略。而就目前的市场反应看来，PS2的前景实在十分乐观，在取得好成绩之后，估计久多良木健出任CEO的呼声，将会高唱入云。

SONIC 商品大举杀入产品市场



10月20日“SEGA”与专门制造流行服饰商品的“伊藤忠商事”签下一纸合约，决定将“SONIC”系列的所有商品交由该公司独家制造，也意味着“SONIC”系列的商品会进行量产化，而现时暂定会于2000年春天前推出的产品，包括有衣服、帽子、文具、礼品及海报等数百种不同款式的商品。至于产品销售网络方面可谓非常之广，上至大型百货公司，下至街上的精品店也有出售。另外，SEGA更预定会于2000年冬季将“SONIC”产品进行网上邮购服务，到时很容易就可以订购到“SONIC”旗下产品。



其实SEGA此举非常明智，因为游戏软件只可在推出后的一段短时间内，才能赚取消费者的金钱，而该游戏的相关产品，则可以不断推陈出新，作长时间的销售。因此SEGA也对“SONIC”产品量产化一案寄予厚望，希望能够在3年创出300亿日元的业绩。

SNK 公布饿狼新作



SNK公布了名为《饿狼GAROU MARK OF THE WOLVES》的业务用格斗游戏，这是该厂格斗成名作“饿狼传说”系列的最新一集，从角色设定中可见，人物设定焕然一新，TERRY也已经32岁，除他之外，游戏中的角色都是全新角色。今集的主角是个叫ROCK，他是吉斯的儿子，不过他却是憎恨他的父亲的，正在跟随TERRY展开修练的旅程。今集的故事大致上是说“KING OF FIGHTERS”停办了十年之后，有人举办了一个名为“MAXIMUM MAYHEM KING OF FIGHTERS”的大会，于是聚集了一班强者。



游戏系统方面也会全面革新，系列中著名的“多重战线”系统将会废止，增加名为“T.O.P”及“JUST DEFENDED”的系统。前者是个可以在某段时间内增强攻击力的系统，玩者需要在战斗之前决定好，当能源去到那个位置时便会增强攻击力(图中以白色的一段能源来表示)。后者则是一个防守的系统，指如果在敌人攻击的一刹那可以准确地防守，角色会增加回少许能源。这游戏暂时未定推出日期，有关详情留意我们日后的报导。



SQUARE 千禧年发表会延期

SQUARE日前在官方网站宣报，原本预定在11月23日举办的“SQUARE MILLENNIUM”游戏新作发表会，将延期到2000年1月29日举行，SQUARE会在会中首度发表的《FINAL FANSTASY Ⅸ》，大家便要迟一点才可以知道当中的消息了。

樱大战3公布推出日期

不久前才在樱大战2000年计划中，宣布会推出DC版的"樱大战3"，想不到不久就决定了推出的日期。此游戏会在明年的9月17日和大家见面，虽然决定发售日期对机迷来说是一件好事，起码可以有一个心理准备，但是如果到时计划受到意外或阻延而要延迟推出，反而会令到机迷更加失望，希望这次的预定时间不会太过偏差。



X-BOX明秋季与PS2对决

现在传闻吹得炽热的MICROSOFT家用游戏"X-BOX"，看来越来越厉害，有消息说厂方完全是以PS2为针对目标，厂方为此投资了数十亿美元，这部拥有超强性能的新机，传闻在明年秋季推出，正好是PS2在美国的发售时期，售价是299美元，更有说MICROSOFT正在极力游说各电脑游戏厂今后转为在X-BOX上开发新作，至于未来的发展如何就要拭目以待了。

KITTY猫版DC推出日落实



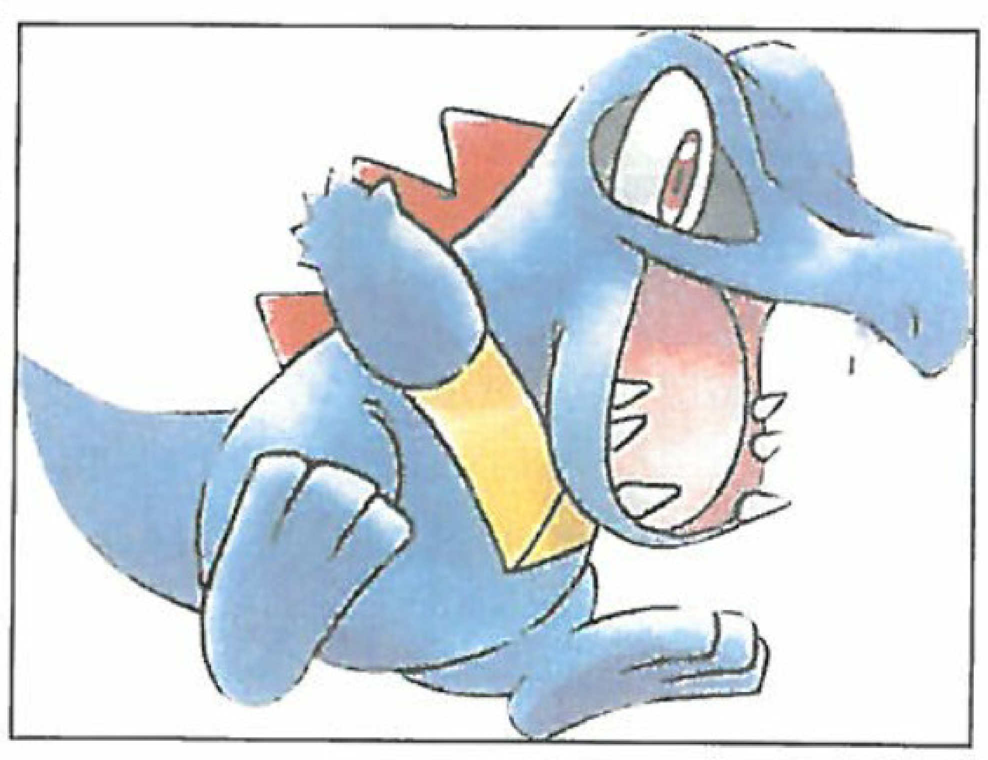
为纪念HELLO KITTY诞生25周年，SEGA特别推出两款以该角色为主的DC机，分别是透明粉红和蓝色，现在已决定于11月25日发售，该主机一套售价34800日元，内容包括透明的主机、手掣、VM及键盘，还有该角色的电邮软件，该软件还未决定是否作独立发售。由于这是限定生产版，因此绝对珍贵，日本于10月25日开始已在网上作预定服务，不知你又有没有兴趣呢？网址是"http://www/d-direct.ne.jp/"，有兴趣可以试试。



此外SEGA也宣布于同日推出一个以该角色为主题的智力游戏，名为《HELLO KITTY LOVELY FRUITS PARK》，从名称来看应是玩吃生果，会否是以前《WAKU WAKU ANIMALA》的KITTY版呢？售价2800日元。

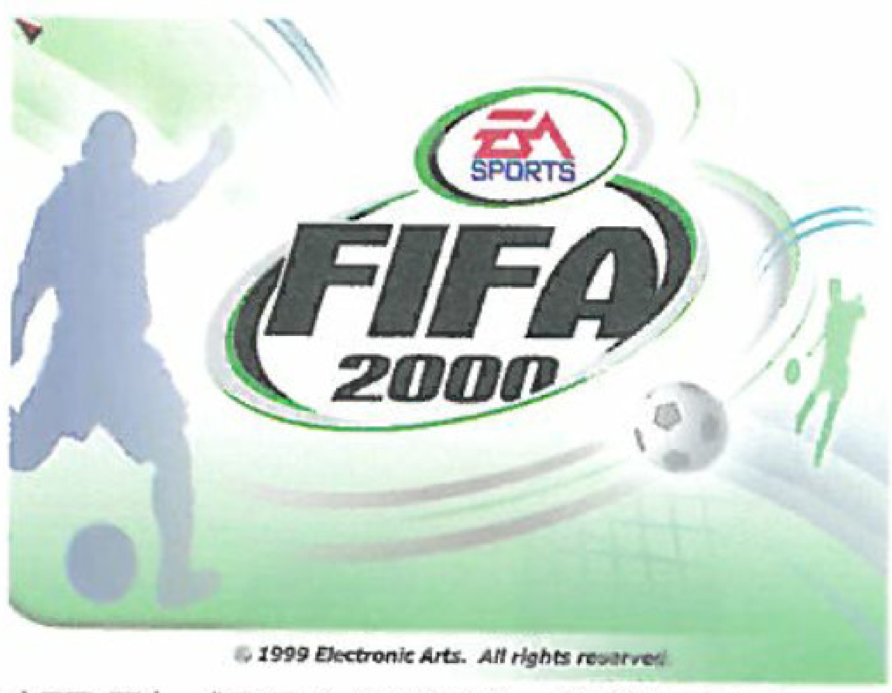
POKEMON金·银受台地震影响

任天堂广受小朋友期待的GB新作《POCKEMON金·银》较早前厂方宣布首批会生产二百万盒，但是现在却因为台湾大地震而宣布产量减半，事关游戏的IC晶片是由台湾生产，该次地震发生之处正是生产的厂房，所以IC晶片极度缺乏，为了不让游戏再度延期，只好减少初期产量，未知道这样又会否造成炒卖问题呢？



EA加盟DC的条件

曾舍SEGA而去的ELECTRONIC ARTS，于DC发表后一直未有加盟的意向，现在厂方终于公布，只要美版DC主机销售量超过100万部，便会立刻着手DC游戏开发，事实上以DC现时的走势，在达到此目标并不困难，到时DC用户又可以玩到《FIFA2000》等游戏了。



SCE预测PS2主机销量

据日本产经新闻的报导中，SCE预计财政年度的纯盈利，会由预期中的710亿日元减到510亿日元，减幅为26.3%，原因主要是受到PS主机降价影响及投资开发及生产PS2所致。

另一方面，厂方也预计PS2主机在发售初期，应可为该厂带来600亿日元的总营业额，其中PS2主机占400亿日元、游戏及配件占200亿。单以PS2主机营业额来计算，由于一部PS2主机售价是39800日元，因此厂方要售出100万部才达到预期营业额。虽然PS2拥有众多强劲作品，然而较高昂的售价会否令PS2轻易冲破销销量100万的目标呢？

美版N64《BIOHAZARRD 2》延期

日版《BH2》将于12月推出，而美版《BH2》(Resident Evil2)本是10月28日推出，然而CAPCOM却将发售日延迟到11月16日，对于N64迷来说当然会有点失望吧！不过延期后的美版《BH2》也比日版早发售，也许玩家们到时可以先睹为快吧！

JOJO奇妙冒险变小朋友奇妙冒险



刚刚才出了PS版的"JOJO奇妙冒险给未来的遗产"，在下个月的11月25日就会推出此作的DC版，这次的DC版除了画面上会比PS版为佳之外，游戏内也会加入一个新的"Arrange Mode"模式，加入新模式后，在战斗时就会有新的特殊能力将对手变成小孩子，小孩子的DIO对小孩子的承太郎，相信相当有趣。

KOEI集中火力开发PS2作品

以开发历史战略作品而闻名的KOEI(光荣)，该厂表示开发人员正为开发PS2作品而努力。除了早已公布的日本战国战略作品《决战》外，该厂也正在开发三款PS2作品，暂知其中一款作品名为《真·三国无双》，是PS《三国无双》的续集。此作同样是格斗作品，角色当然会一众"三国演义"的人物为主，而厂方表示这个作品的画面质素不单会大幅度提升外，更会加强其故事性，说不定此作会有全新的故事冒险模式也未定，另一方面，厂方正开发两款PS2"麻雀"作品，不过暂未有任何资料。

NAMCO 反控 KONAMI

早阵子一片 KONAMI 告人侵害其音乐节拍游戏权的消息，之后一些受害的公司都纷纷以别的专利来反控对方，形成一个没完没了的局面，现在轮到 NAMCO 告 KONAMI 了，之前后者告 NAMCO 的《GUITAR JAM》有问题，这次 NAMCO 就告对方侵害了她的"迷你游戏"专利，事沿 NAMCO 于《RIDGE RACER》开始，于游戏进行前的读碟之间可玩一些简单的迷你游戏，较早前 KONAMI 于《实况棒球'99 开幕版》也使用了。因此 NAMCO 在研究过后决定在东京地区裁判所向 KONAMI 提出起诉。



结他机最新作使用PS2基板

有消息 KONAMI 将会出新一集的结他机《GUITAR FREAKS》，但是并不是什么"MIX"，而是一个新版，名为《GUITAR FREAKS DX》，使用 PS2 互换基板，这也意味未来移植至 PS2 的机会极高。

SEGA 新篮球街机测试中

有消息较早前 SEGA 在涉谷的游戏机中心摆放了一部新的篮球街机作品，没有正式名称，以去季 NBA 球队及球员为中心，比赛方式与真实的篮球赛相同，但是不可以换球员，据说画面感觉像《VIRTUA STRIKER 2Ver.2000》，表现得相当真实，因此估计是用 NAOMI 基板。

MICROSOFT 开发新式手提机，挑战 GAME BOY!?

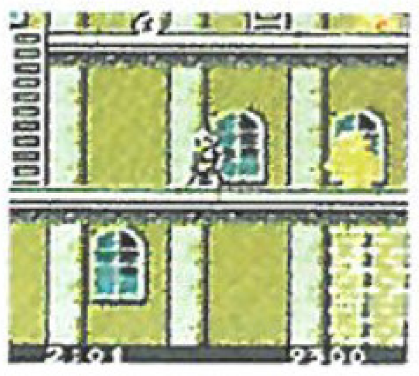
继家用机 X-BOX 后，据美国某游戏网页指出电脑"巨人"Microsoft(微软)也打算向手提机市场发展，推出一种具有文件处理功能的手提游戏机，消息指出这部游戏机(甚到可形容是小型电脑或 Person Digital Assistant)不单具有一般通讯及文件处理功能外，也具有"3D 运算"能力(Direct X API)及连接"X-box"。售价方面，这手提机约 US$299(港币$2330)。不过 Microsoft 暂未对以上消息作出表示，而这手提机的详情也未清楚，不过可见世界第一首富 BILL GATES 颇有野心发展游戏事业呢!

红白机游戏，随身可玩?

虽然红白机热潮早已减退，甚至可形容为"古董"。然而若大家注重游戏性的话，就算红白机游戏的画面质素及不上现时的 PS、DC、N64 主机，也有值得一玩的价值。日本 AKIBANG 公司将会推出一款手提机，名为"Game Axe"。这手提机的特点是玩者只需插上红白机盒带，便可执行游戏，可说是一部可随身携带的红白机。主机的机能基本上与红白机一样，也会有颜色显示，售价是 14800 日元。不过，这手提机并非得到任天堂授权开发，而且现时的红白机游戏盒带也难以找到，就算有也售价昂贵，因此大家未必可感受到这部手提机的乐趣呢!

GBC《魔界村》最新图片





本刊曾报导过 CAPCOM USA 将会移植数款经典作品：《1943》、《BIOHAZARD》、《魔界村》及《SF Zero》到 GBC 上，而厂方最近公开了《魔界村》的最新图片。《魔界村》是 12 年前的街机动作游戏，也曾推出过红白机版，游戏的难度也是吓怕了不少玩家，GBC 版本在各方面都保留着原著神髓，也追加了"密码"系统，让玩家可抄下密码便可在该版图继续游戏，不用重新玩多一次。此作的美版暂定 11 月推出，而日版则未定。



任天堂新主机 DOLPHIN 可在明年末正式投产

日前 NEC 与任天堂签署了一份价值 3000 亿日元的合约，内容主要是 NEC 将会在今年 11 月在九州的熊本兴建一座新厂房，专门负责生产任天堂新主机 DOLPHIN(暂称)的专用绘图晶片"ArtX-1"。

由于工厂要到明年 8 月才正式完工并开始投产，所以假如其余的部件也可在该日期前后投入生产的话，DOLPHIN 的推出应可落实在明年末左右。但从去年 NEC 因为不能供应足够合规格的晶片给 DC，令 DC 错失了年末买机的大好时机的情况看来，工厂在运用后仍需要一段时间才会有稳定的产量，所以一向稳健的任天堂，可能会选择在 2001 年初推出 DOLPHIN。



游戏开发者水口哲也挑战 DREAMCAST 机能极限



曾负责开发街机游戏《Sega Rally Championship》，现正忙着制作 DC 原创作游戏《Space Channel 5》的水口哲也，在接受访问时表示，他目前还有一个尚未公布的游戏正在计划当中。这游戏除了会尽量利用到 DC 在处理图像的机能外，也会充分利用到 DC 的声音作业系列，可说是挑战 DC 机能极限之作。

另外，由于要吸引更多消费者，所以游戏的目标之一是打破语言的障碍，而操作则要像街机游戏一样，以简单易上手为主，而他在街机部门多年的经验，相信会对开发工甚有帮助。

《Dead or Alive 2》暂不打算推出 PS2 版

早前的消息说 TECMO 除了打算推出《Dead or Alive 2》的 DC 版外，也会在稍后将游戏植移到 PS2。但最近 TECMO 的发言人在接受访问时，表示《DOA 2》会在明年初先在日本推出 DC 版，然后再在北美发售。而目前有关方面，还没有将《DOA 2》移植到 PS2 的打算。

热点追踪

SONY 披露PS2与PS3的发展蓝图！
任天堂“DOLPHIN将成为最完美主机”
两大社长齐发表

谁是数码多媒体娱乐机器的赢家——SONY？任天堂？

不知是不是为了造声势，近日SONY COMPUTE ENTERTAINMENT INC的社长久多良木健和任天堂美国分公司的社长Howard Lincoin，都不约而同地发表了其对自己公司新主机的言论，颇有打对台之势，虽然两者之间看似没有必然的关系，但其实暗藏了不少针锋相对之处，尤其是大家都视自己的新一代主机为未来的终极娱乐机器，大有一山不能藏二虎之势，身为玩家的我们旁观时除了可以大叫精彩之外，还可以从他们的言论中思考，进而判断一下，究竟谁才是真正的数码多媒体娱乐机器的霸主呢？

PS2和DOLPTHIN规格比较

硬件名称	Play Station 2	DOLPHIN
发售商	Sony Computer Entertainment Inc	任天堂
发售日	2000年3月4日	2000年冬
售价	39800日元	未定
协助企业	东芝	松下电器、IBM
使用媒体	CD-ROM/DVD-ROM	DVD-ROM
规格及特征	CPU:128bit Emotion Engine(294MHZ)	CPU:IBM Gekko(Power PC)(400MHZ)
	MEMORY: 32M	GRAPHICS: Art-X社共同设计
	浮点小数演算性能: 6.2GIGA FOLPS/秒	FULL CUSTOMER SYSTEM LSI(200MHZ)
	6600万多边形/秒	拥有比PS2更高机能?
	GRAPHIC Graphic Synthesizer 每秒最多能显示7500万多边形	可写DVD机能仍在检验中
	与现有PS互换	发售初期软件将由任天堂与第三厂商共同开发
	可播放DVD	
	随机附有大容量记忆卡及DUAL SHOCK 2控制器	
	附有出入BOARD、IEEE1394、USB和PC CARD SLOT	
	将会展开e-Distribution，玩家可在网上下载游戏和映像	
	约有200家游戏开发商加盟	





游戏机不再只是游戏机！！

SONY 久多良木健

“为了要延续创下了全球6000万台销售记录的PS的优势，单纯地加强游戏的机能已经不能再吸引到大部分用户的继续支持，只有“网络”才是可以跨世纪的可行之道。

所以PS2绝对不是一部单纯的游戏机或是DVD之类的影音产品，而是一部集数码娱乐消闲、网络通讯及影音视听功能于一身的新类型多媒体资讯终端机，而市场的定位也由个人口味延伸到整个家庭的层面，是划时代的终极数码面器。”

完全升级的完美主机

任天堂 Howard Lincoin

“虽然在N64上，我们承认开发技术方面的确不太容易掌握，给加入开发的公司带来不少困难，但到了DOLPTHIN，我们保证这一次绝对可以建立一个容易开发的环境，游戏厂商绝对能开发出强劲的游戏。不过在品质管制方面，我们却不会做得比N64差。总之，我们绝对会把N64的缺点完全改善过来，使DOLPHIN成为最完美的新世代主机，在机能上比起PS2也会绝对有过之而无不及。

我的形势比你好

任天堂 Howard Lincoin

“有不少人认为既然我们是三大新一代主机(DC已出、PS2 2000年3月4日及DOLPHIN 2000年冬)中最迟推出的一部，在市场占有率方面，我们的形势必然是最差的了，但大家好像忘记了我们的N64，比起SS及PS来说也是最迟出的一部(SS及PS 94年，N64 96年)，但结果又如何呢？在我们严格的品质管制下，不单每个N64游戏都有品质保证，而且也使我们在北美拥有65%的市场占有率(比PS还高！)。而PS虽然拥有全球6000万的销量，但由于完全没有品质管制，所以游戏数量在泛滥之余也出了很多烂游戏，而且大公司在各方面都增加的人事及制作成本，造成了对品质管制越来越松懈，于是PS整体的游戏水准便呈每况愈下之势。”

创意延续与多元发展

SONY 久多良木健

“为了达到最佳的成本效益，我们特别在PS 2上为业者设立了网络服务机制“e-Distribution”，使得开发者、发行者及消费者三方面通过网络紧密的连系，以最坚固的金字塔式架构，发挥最大的效益。而且SCE方面会延续以往的简易开发环境，让更多的有志者能参与游戏的开发，绝对能把PS以往的创意永久地继续延续。

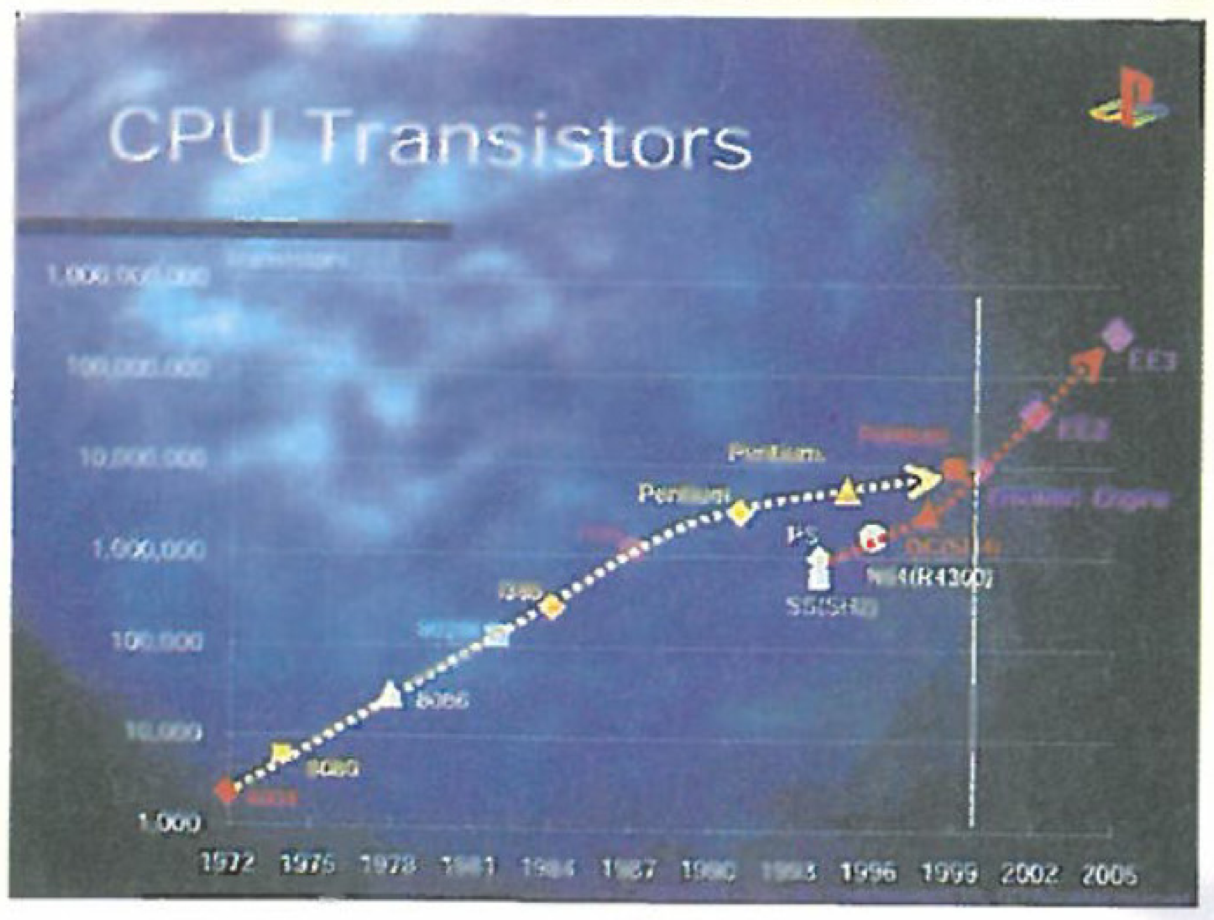
而未来我们也会配合需要发展“数码电影”，以期让玩家可以享受到真正互动的视听娱乐。(SCE方面已和乔治卢卡斯合作制作最新的数码电影《STAR WARS EPISODE Ⅱ》)，以达到之前提到的成为多媒体娱乐机器的目标。”

公开PS 2与PS 3的发展蓝图！

目前SCE方面首先公布了WORK STATION的新计划，主要是PS 2心脏——Emotion Engine(简称EE)微处理器的发展，大家可以从附图中看到，EE的第一代已在今年10月开始量产，而第二代也会继续开发，大约在2002年开始量产，第三代EE3则预定会在2005年出现。

第一代的EE晶片包含了1000万晶体管，基本上和PENTIUM Ⅲ同级，而晶片一样是0.18微米技术，但到了EE2时，晶体管的数目已达到4000万，和PENTIUM相比已很不相同，晶片技术也达到0.13微米，到了EE3时，晶体管已是1亿，晶片技术则达到了0.1微米。

而从图表中看到最惊人的是，IBM PC中最流行、INTEL所开发的CPU PENTIUM在未来6年的发展也追不上EE家族，也就是说PS 2的CPU在未来会比PC电脑更为利害，至此，大家已可看到SONY的野心是如何之大——不单是家用游戏机，连个人电脑、甚至是一般家用电器，以至网络，SONY都有意在全球称霸。而随着EE2与EE3的发展，PS 2的后继机将会在EE3出现的2005年左右出现。



游戏专递

特快专递

青蛙的画册 10
PAC-MAN WORLD(食豆人的世界) 11
ROBOT X ROBOT 12
X-档案 12
GT赛车2 13
BRIGHTIS 14
KINGSLEY'S ADVENTURE(小狐狸冒险记) 15
PLANET LAIKA(火星上的大冒险) 15

前线狙击

CHRONO CROSS(时空之轮) 16
MARIO PARTY 2 19
THE LEGEND OF DRAGOON 20
SNK/SNK VS. CAPCOM激突CARD
FIGHTERS CLASH [SNK/CAPCOM] 22
SNK VS. CAPCOM 23
Vermilion Desert 24
超级机械人大战2 26
TOY FIGHTER 27
生化危机代号维罗尼卡 28
DEAD OR ALIVE 2(死或生2) 31
口袋妖怪金·银 32
宠物小精灵"新面孔" 34
GAME BOY最新游戏介绍 35
NEW RIDGE RACER 36







青蛙的画册

PS	Victor interactive Software	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：已发售

找寻失落的记忆

既有育成SLG的元素，又包含了RPG成份的《青蛙的画册》，崭新而丰富的游戏内容实在令人相当期待。游戏的另一个特色就是自由度极高，玩者可以随意对角色进行育成，选择不同的职业，结识不同的NPC，接受依赖，然后四处冒险。

游戏系统



在育成方面，玩者有两个方法来育成人物。育成的方法与著名育成游戏《美少女梦工场》相似，其中之一是“训练”，玩者对角色进行不同的训练，这方法能够有效提升玩者的能力，不过训练是需要金钱的，所以要根据玩者持有金钱来决定训练与否；在游戏中共有十二种不同的训练。

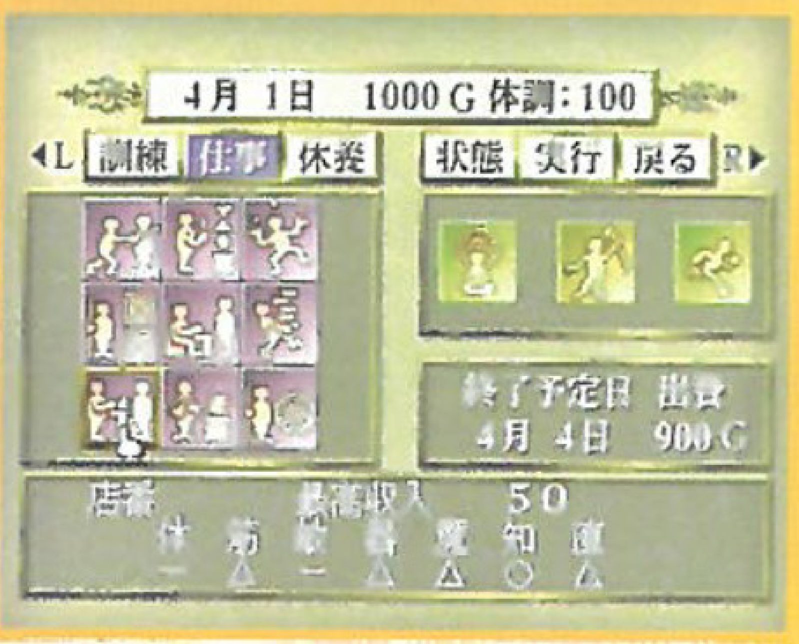


另一个育成的方法就是“仕事”。仕事提升能力的效果虽然不如训练那样显著，但是会有收入，可说是一石二鸟的方法；而仕事共有二十五种。在进行日程时要留意角色的体调，体调过低时，便有可能病倒，所以必须定时休息。

玩者可以在自己的房间“冒险者之宿”内安排角色的日程，一次最多可以安排五日的工作，但是当选择了“实行”之后便不能取消，所以在安排日程育成时要非常谨慎。提升等级也要在这里进行，选择“レベルップ”一项就可以将冒险得来的经验值分配到角色的能力值中。当在育成及LEVEL UP提升了能力值之后，角色便会学得新的技能、魔法或必杀技。







故事内容

主角受到咀咒，变成了一只青蛙，并且失去了记忆。当主角在森林中时，遇上了一个贤者，他替主角解除了诅咒，使主角变回人类；但是期限只有一年。主角要在这一年之间，寻找可以对抗这个诅咒而且值得信赖的同伴，同时要解开咒语之谜，取回失去的记忆。得到贤者的指道，主角便向著“コロナ之街”出发……





游戏流程

基本上游戏的流程是先在“コロナ之街”的各处收集情报，购买所需的道具，作不同的训练和仕事，又或是接受依赖，与NPC到迷宫冒险。





战斗系统

接受了别人的依赖之后可以进入迷宫冒险。在冒险的时候玩者必须利用角色的不同技能来前进，好像利用缩小的魔法或道具来缩小身体，才可以进入一些细小的通道，不过缩小之后的攻击力和防御力都会下降。在迷宫可能会遇到拦路的敌人，这时就要利用人物的特殊交涉能力作说得，成功的话那些敌人便会让路，不过也不一定每次都能成功，当然也有不能避免的战斗。除此之外还有开锁、回复、报酬交涉及等等多种的特殊技能。在战斗画面中，玩者在人物的身边会看到一条行动计，用来计算敌我双方行动的先后次序，参考这一条行动计来攻击对我方将会更为有利。



当完成故事情节之后，该段情节便会放在图画书上，至于会造出一个怎样的故事，那就要看你的了！

PAC-MAN WORLD

PS | NAMCO | CD-ROM
游戏类型：ACT | 发售日期：已发售

Produced by namco



八十年代的经典动作游戏《PAC MAN》，从诞生之日起至今已有二十年了，这次PAC MAN将会以全新的姿态与大家见面，以往活跃于平面的他，即将跳进一个全新的立体世界，玩法也有了完全的革新。

迎接PAC MAN的二十周年纪念，这次PAC MAN将会由原来的2D游戏进化成立体动作游戏，玩者操纵可爱的PAC MAN，穿梭于3D的世界中，消灭所有敌人，解开版面上所有谜题。

游戏中的各种新增动作







加速

按紧□键便可以储气，再放手的话，可以使角色向前冲，按的时间越长跑得越远。另外，站在飞行板上跑的话，可使飞行板发动，不过飞行板的飞行方向是不能控制的。

按键后，角色便会将力量贮存，等待一瞬间爆发出来。

跳下攻击

在跳跃途中，再按一次跳跃键，PAC MAN便会在空中一个翻身坠下，将敌人压扁，这个动作，可以用来攻击敌人，也可以用来打开宝箱。

通常跳跃的话，不能攻击敌人。新增动作还可以用来按动机关，坠下攻击后，跳跃力会比平常高。













游泳

按×便可游上，按△便可游下，用方向键便可向该方向前进。

故事



食豆人一族已有二十年历史了，因此他们一族的亲戚朋友也打算聚集起来庆祝一番。但是，就在他们快快乐乐、带着礼物去庆祝的途中，他们一个一个全都被捉去了魔鬼岛。只有食豆小子没有被抓，当他回到自己的家时，眼见自己









的亲人也不见了，伤心欲绝，故事就此展开－－当食豆小子伤心地走出家门时，收到魔鬼寄给他的一封邀请信，叫食豆小子也去参加他们的派对。这一来食豆小子便知道这事是谁做的了。于是，他便只身向魔鬼岛进发了。魔鬼们想也没想到他真的会有胆来。这样，战斗便要正式开始了。

游戏的三大模式

QUEST（冒险模式）



在这游戏中，这个冒险模式是最特别的一个模式，同时也是游戏的最大卖点。在这个冒险模式中，不但有冒险成份，也同时可以玩到食豆。到了一定的地方时，还会有和迷宫模式一样的迷你游戏。另外，玩者也要用不同的道具去解开游戏的各个谜题，如利用铁甲衣去开宝箱等。另外大家可按L2来设定、转换状态显示。

MAZES（迷宫模式）



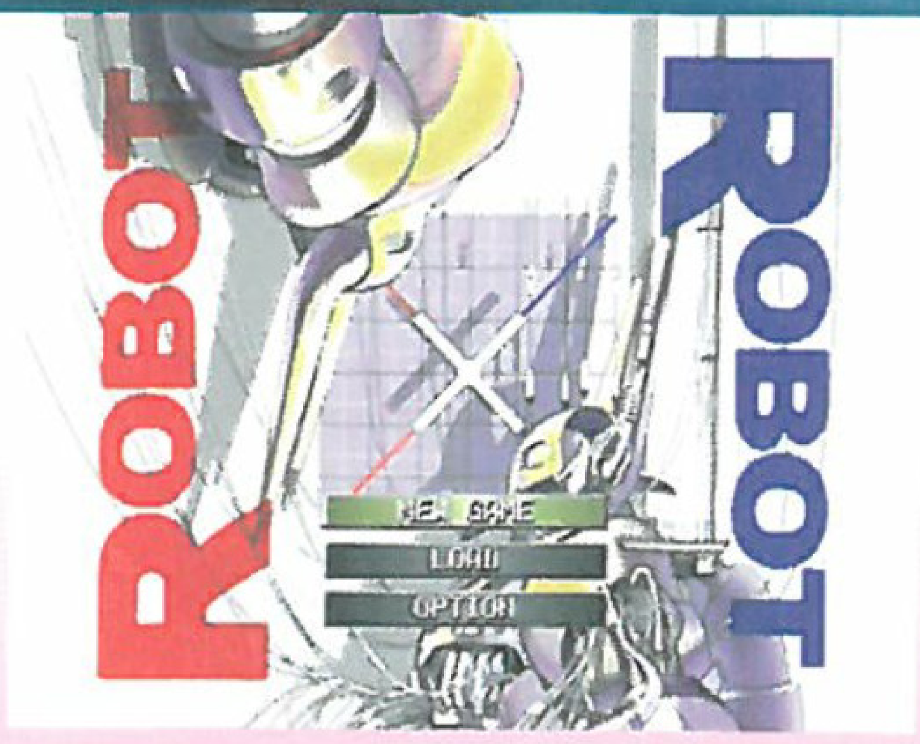
这个模式的玩法和传统模式差不多。玩者也是以避开魔鬼、吃掉所有豆为目标。在这模式中，又分PLAY MAZE(选关玩)和MARATHON(耐力战)。玩者必须先把那18关过了(玩者一开始只有2个食豆小子，不能完成全部的话也会GAME OVER)，之后才可以选择耐力战来玩。完成了这个耐力战之后，玩者便可以欣赏到游戏美丽的立体动画了。

这模式看起来只是传统模式的立体版，但是这模式也有很多新特点。食豆小子一开始有三格HP。被鬼捉到一次便减少一格。另外，当吃了大力丸后，若连续吃了4个鬼的话，便会增加一格HP。因此这游戏的战略性也大大提高了。另外大家可按L2来转换状态表示，按R2来改变游戏的视点，这游戏共有四个视点可供随时转换。



CLASS（传统模式）

这个模式我想不用再介绍了吧？



PS | NEMESYS | CD-ROM
游戏类型: SLG | 发售日期: 已发售

ROBOT X ROBOT

这个游戏的最大特色是在机器的程式设计。玩者可以自行设计一个机械人，然后再设计一些程式，让机械人作出相应的行动，只要打倒敌人便算是成功。



玩者在最初拥有一个机械人研究所，在研究所内可以设计一个属于自己的机械人，当中有很多细节，比如机械人的名字、外形、颜色、武器、装备等可随大家的喜好选择，准备工作做好以后便可作程式设计，在“TEST”一栏中可以测试程式是否可行。基本上机体的实力和装备并不是致胜的最大关键，只要设计到一个出色的程式，要战胜敌人并不是一件难事。



程式介绍

(R-2)这个指令虽然并不是控制机械人的行动，但是却非常重要，因为是控制程式的开始和终止，当中有开始指令、跳过指令、重覆指令和终结指令四种。

(R-3)这个动作指令也十分重要，主要是控制机械人的动作，当中又分为移动、回转、攻击及其他(例如机械人手持的道具等)四种。

(R-5)这个是DATA指令，将机械人及敌人的HP、EP、两者的距离等等输入机械人内。

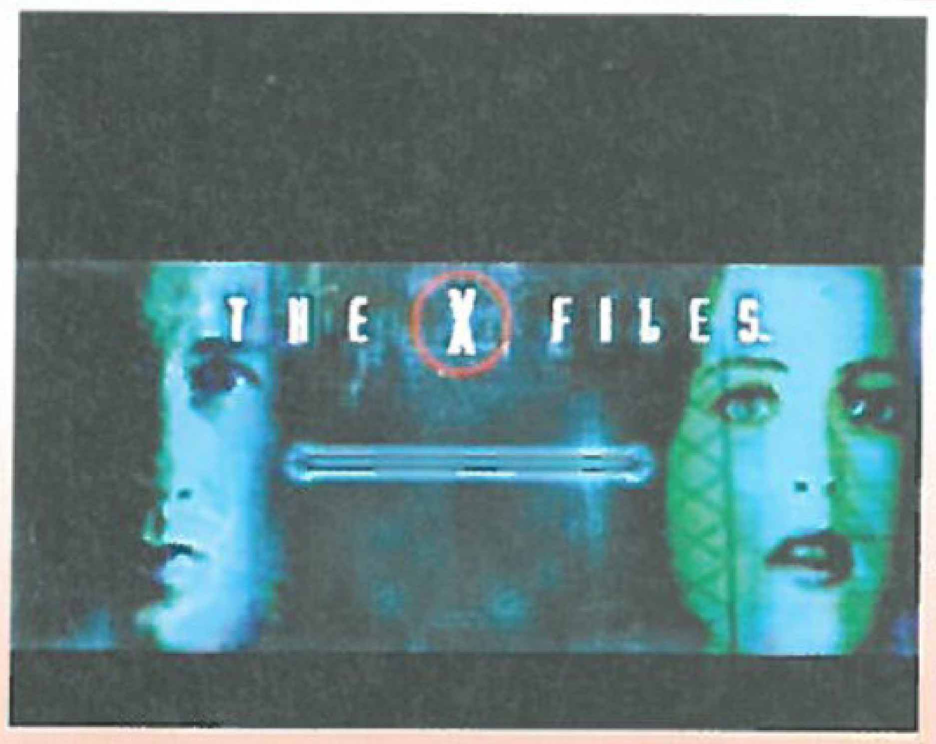
(R-6)这个分歧指令的用处是令机械人作出多于一种的行动模式，红色的箭嘴代表YES、绿色即代表NO。玩者可以按L1或R1改变机械人选择那一种行动的确率。

(R-7)这个是比较指令，比较不同的程式，然后输入机械人的人工智能中。









美国著名的电视连续剧《X-档案》曾在电脑上推出过游戏，现在终于来到PS了。这次的玩法是AVG，可惜玩者操控的不是剧集的主角莫瑞斯和郭丹娜，而是游戏原创主角——CRAIG WILLARE。

PS | SCEE | CD-ROM × 4
游戏类型: AVG | 发售日期: 已发售

The X-File

此人就是主角了

故事讲述莫瑞斯和郭丹娜二人调查X-档案的时候无故失踪，而同样身为FBI的主角CRGIA WILLARE，一天接收到上司的命令，原来莫瑞斯及郭丹娜二人的上司冼禾达，来到这里委托主角，希望主角能帮忙查出二人的下落。



游戏玩法

游戏的基本玩法是将画面中的浮标移动到各处作调查，或是利用手上的道具帮助。要留意游戏中不同的ICON(图标)是有不同作用的，例如嘴巴就是谈话，眼睛即是观看，手指的方向就是可向不同的方向移动，还有开启、拿取等。

游戏心得

由于游戏给予玩者的提示不多，而且游戏为全英语，又没有字幕，玩时会颇费心机。

要“盘问人”，先得“亮明身份”

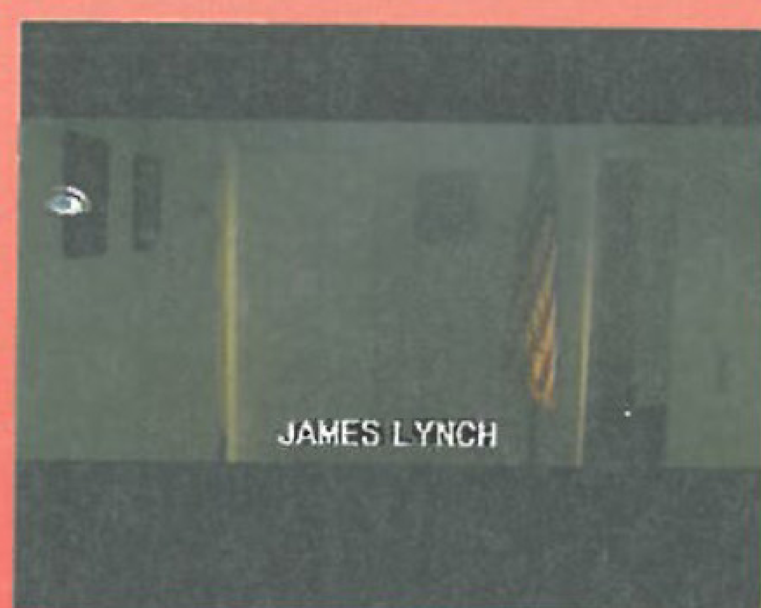
玩者身为FBI，警章当然要带在身上。向人查问的时候，如果“两手空空”的话，那人可能会不理不睬，但当你向他出示警章时，那人的态度就会来个180度转弯，变得非常合作。

留意左上角的“滴溜溜转”的眼睛图标

看见这个眼睛图标时，表示可对一些事件作较详细的观察，有时候会看到一些文件或单据，玩者不要随便看看便算，因为里面可能会有重要的资料如电话号码、车牌号码等，将这些资料输入电脑作检索可能会有所发现也说不定。







PS	SONY	CD-ROM
	游戏类型: RAC	发售日期: 未定

GT赛車2 GRAN TURISMO 2



史上最成功的赛车游戏!



由SONY推出的《GRAN TURISMO》绝对是最成功的赛车游戏,全球总销量达680万套之多,这个销售数字,莫说是赛车游戏,就是一些一二线的大作,也未必办得到。也因为这个原因《GRAN TURISMO 2》必出。

史上最有实在感的赛道!

由于赛车游戏的形式不能有太大改进,所以很多时候,厂方都会花心思在设计赛车上。至于《GT2》当然会更加认真设计,不过除了原创赛道外,另外也收录了数条实在赛道。这集设计细致得就连路旁大厦的内部也能看见,在砂地飞驰时,扬起的砂尘都比上集真实,如果大家拿它和前集画面对比,将会发觉景物确实细致得多,是同类型游戏中少见的。





史上最真实的引擎声!

累积了上集经验,这集在各方面都有明显改进,但说到最细心的部分,相信非引擎声莫属。由第一集开始《GRAN TURISMO》中的车辆已采用实际存在的,既然车是真实,没有理由引擎声不同时收录真实。而这集除了收录了大部分日本车的引擎声外,还远赴美国和欧洲车厂作现场收录,除此之外,制作队也到了某些赛道作详细考察,真是非常的细心和认真。

史上最多真实车款!



相信这个事实都没有人敢质疑,单是上集车款之多已经令广大机迷和车迷惊讶不已,除了日本车外,欧美车也多不胜数,一些并不出名的,在《GT》中也找得到。这集将会来个大跃进,除了收录上集已有的车款外,还有不少新款或从未出过的,例如"奔驰CLK320""宝马M5"等。此外一些越野车(RALLY),这集也有份出场,可算是大集合!





史上最完善的改装部队!

众所周知《GT2》是得到很多车厂大力支持的,她们的支持不单是借出车款的真实名字,还有她们独有的改装部队,如"日产"有NISMO,"三菱"有RALLIART等,所以零件异常齐备。

极有气势的重播画面!



能够成功吸引机迷购买赛车游戏,其实有极美的重播画面都是一个重要因素。由于在比赛时画面不能有太大改变,正常来说都是前方视线,所以四周景物以及对手的情况根本看不见,并且还要专心驾驶不能出错,重播便是给自己的重温机会,例如怎样"爬头"、车怎样险险通过、赛道的具体情形和对手的情况待。不过重播画面还要看镜头怎样运作,这方面《GT2》便做得不俗,此外它还预备了给玩者任意改变视点,以及追踪其他比赛车,还可以用该车的视点重播。



体贴驾驶者的视点

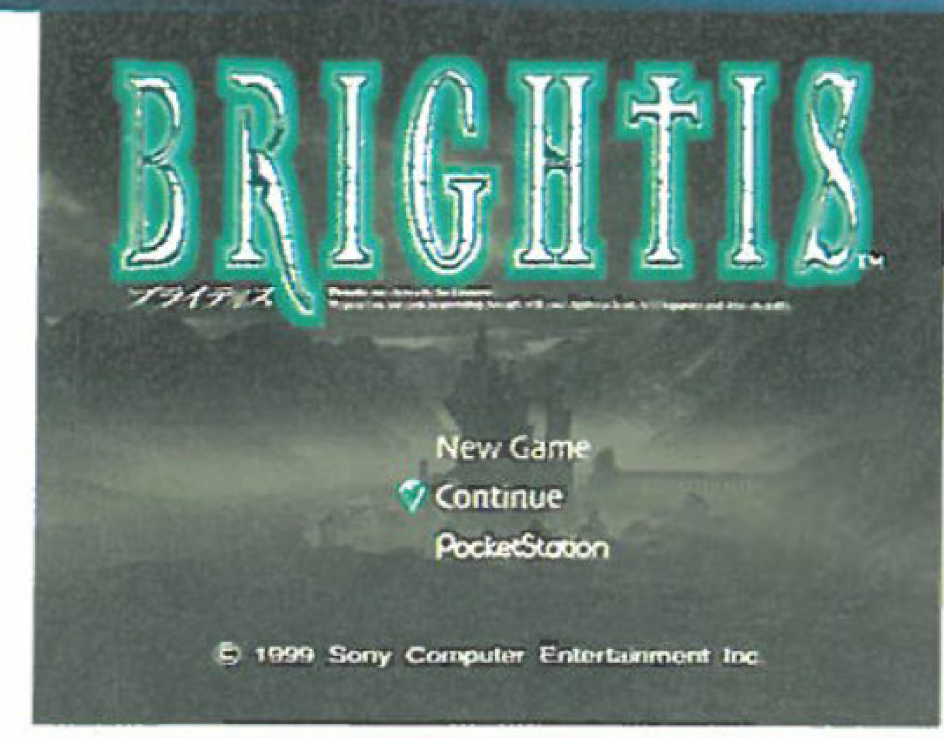


相信有不少机迷都会觉得,赛车游戏绝不可以欠缺视点转换,就算是只有主观和客观也总好过没有。而《GT2》当然不会这样没水准,所以连同倒后镜视点在内,共有四种,分别有主观、客观、高空和倒后镜视点。主观可算是最具刺激感的,尤其是跑车,因为车身偏低较为贴地,所以会有极强的速度感。至于客观和高空主要是给初学者的,能够看到四周环境,心理上会安全很多。而最后的倒后镜视点,基本上是不可能用来驾驶的,因为单是前方有没有车也看不见。



要升级便要先考牌!

和上集一样,《GT2》也设有考牌制度,玩者要购买更高级的车,又或者要选其他隐藏赛道的话,必须考牌,越高级越好,A级牌之后有国际牌,不知在《GT2》里考到国际牌后,对真实驾驶是否有帮助。至于考牌内容则近似上集,例如100m加速、400m加速、转急弯等,尽可能接近真实考牌。



PS	SCE	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日期：已发售

战斗吧！最后的战士！Brightis

这个RPG是一个充满动作要素的游戏，不但有各种技能，而且还有可以运用战术技巧才可以取胜的战斗，不是一般的RPG。

战斗须知

先要认识画面，左上角是主角的HP、MP和现在水晶数量，右上角是敌方HP，左下角是主角现在面向的方位，右下角的圆形中间是现在可以使用的道具，只要按一下△键就可，按着△键不放再按方向键就可以选择道具。在游戏开始时○键只用来作出各种行动，之后向别人学会各种新技术再装备就可以使用。技术分为基本技、剑击、剑舞和剑技。



游戏流程

游戏开始时主角要逃离城堡，这时在游戏中玩者会学各种技巧，例如最初从魔法师中得到的水晶，只要走到有光的地方就会补充能源，这样就算走到暗无天日的地方也会发光，能源用尽后水晶是不会消失的。玩者必须集齐每一个迷宫水晶，虽然一旦离开迷宫水晶就会消失，但是水晶是解除各种机关的工具，例如放在地上蓝色的石头上就可以开门，放在柱上则可以开闸，用完要记得取回。逃离城堡就会来到村庄，然后就可以买武器防具或增加属性、学魔法和剑术。





基本操作

方向键	快速移动／方向转换
○键	调查／谈话／连续攻击(+×键)／蓄气攻击／使用水晶／决定
×键	取消／使用剑／特殊攻击(+方向键)
△键	使用道具／使用魔法／选择选项
□键	跳跃
START键	选单画面显示
SELECT键	变更视点"自在视点"
L1键	视点左回转
R1键	视点右回转
L2键	慢速移动
R2键	防御
左ANLOG键	慢速移动－快速移动／变更视点"自在视点"(高速按两回)
右ANLOG键	变更视点位置

基本技

基本技的学费比较低，但是威力小，一共有5种，而每一种都有数个级数共16个技术。

×	站立攻击
↑+L2+×	行进中攻击
↑+×	冲刺中攻击
□+×	跳跃中攻击
R2+×	防御中攻击

剑舞(连续技)

剑舞全部15种类，全部由×键和○键组成，如果随着故事的进行或跟别人学，就可以使用更多自由组合的连续技。

×－○	2段攻击
×－○－×	3段攻击
×－○－○	3段攻击
×－○－○－×	4段攻击
×－○－○－○	4段攻击

剑击(蓄气攻击技)

剑击全部17种类，学费比较高，只要是高级的攻击威力就绝对不错，一共6种攻击。

○	0级攻击力攻击
○(按1秒)	1级攻击力攻击
○(按2秒)	2级攻击力攻击
○(按3秒)	3级攻击力攻击
○(按5秒)	5级攻击力攻击
○(按8秒)	8级攻击力攻击

剑技(特殊技)

剑技全部16种类，主要由方向键和×键组合而成，最初只有头两种，而且还要跟别人学懂技术后才可使用，威力比较高。



- ↑－↑－×
- ↑－↑－↑－×
- ↓－↑－×
- ↑－↓－↑－×
- ↑－→－↓－←－×

魔法

属性有4种，炎系胜雷系，雷系胜冰系，冰系胜炎系。

炎系
一个火球飞向前方，升级后火球会向3个方向同时飞出。

雷系
放出雷击向身边的敌人攻击，升级后可作出水平攻击。

冰系
冰块飞出的攻击，升级后会变成冰柱。

回复系
可以回复HP和解除全部异常，升级后会用很少MP回复全部HP。

状态
观看角色全部资料。

道具选单
使用或舍弃道具。

装备选单
更换各种装备。

道具设定
设置一些要随时使用的道具和魔法。

技的设定
可以确认各技能，或把学懂了的技术装备上。



PS | PSYGNOSIS | CD-ROM
游戏类型：ACT | 发售日期：已发售

KINGSLEY'S ADVENTURE

这个故事描述的是一位小狐狸战士KUNGSLEY要成为一个真正剑士和要打败坏人以维护世界的和平，因为它们的世界被一群生性恶劣的老鼠霸占了，所以它要把和平抢回来，在经历了很多的考验后，终于没有辜负女皇和国王的期望，也没有让父母失望，成为一个真正的英雄。

主角的操作

L1 按键：镜头的视点切换
R1 按键：观察
L2 按键：向左步行
R2 按键：向右步行
□按键：控制主角 行动
○按键：防御
△按键：状态
START 按键：暂停
×按键：跳跃
SELECT 按键：清单



在标题画面

△按键：返回主目录
○按键或×按键：讯息的移动
×按键：决定
△按键：取消

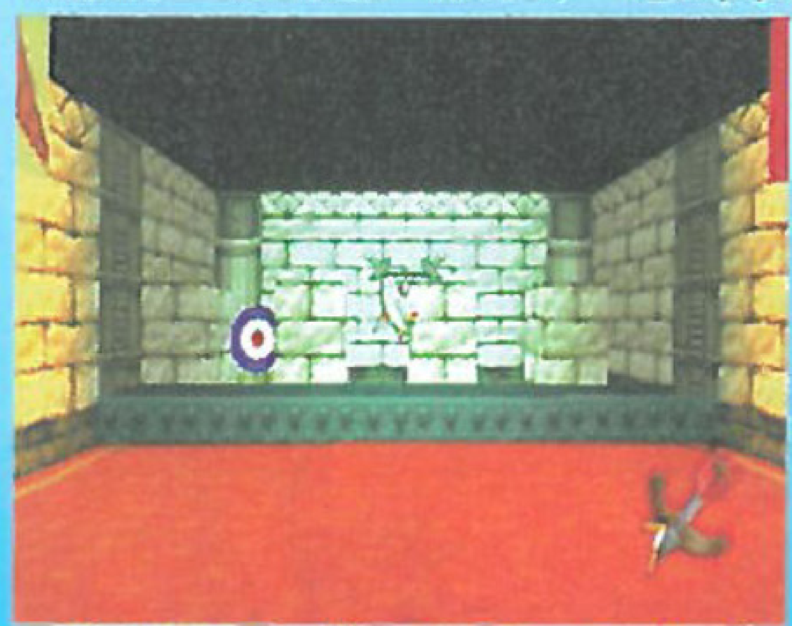
英雄的试炼

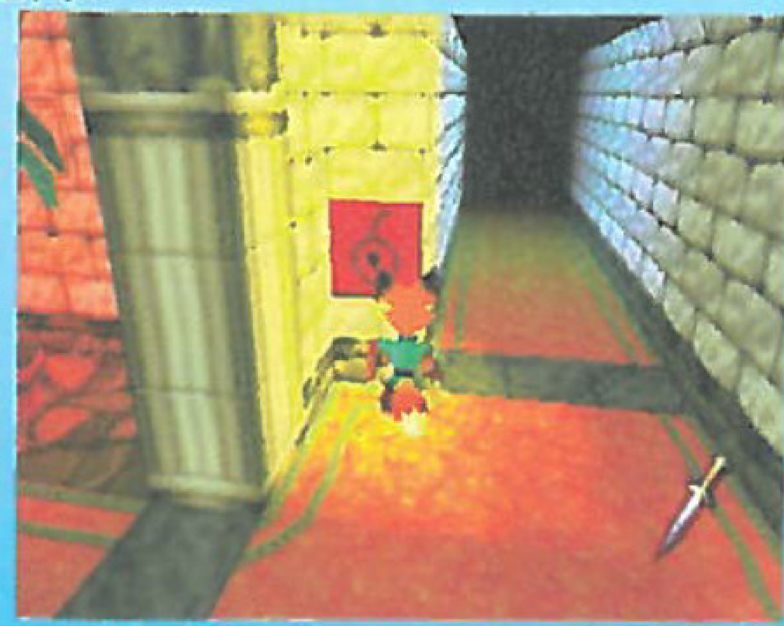


在游戏一开始，主角向它的母亲说它想当英雄，它的母亲非常赞成，还称赞它非常勇敢，然后母亲叫主角去找OLD WRINKLE老伯伯，他是一个很受人尊敬的长者，他告诉主角要成为一个真正的英雄必须先要去试炼室测试一下自己的实力，主角毫不犹豫地答应了。

试炼室

在试炼室中首先会测试主角的跳跃能力，完成后会让主角选择一样武器，然后会测试主角的动作是否灵活，若主角也渡过这里的话，便可以取得一支钥匙，打开另一道试炼之门。





皇室的希望

将所有的测试都通过之后，便会被皇室接见，因为在这个国家中已不再和平了，所以皇后希望借主角之力打败那一群恶老鼠，主角已是他们的最后希望了，她告诉主角首先要去的地方是一个名叫SEATOWN的地方，到那里找一位名叫BRINY JIM的人，他会告诉主角如何去做的。于是主角便开始踏上征途了……



PS | ENIX | CD-ROM
游戏类型：AVG | 发售日期：已发售

火星上的大冒险!



《PLANET LAIKA》是一支以火星为背景的探索式科幻冒险游戏，在游戏中会出现一个又一个的谜团，需要玩者逐一破解；游戏还有着新颖的战斗系统。

人物变格

在游戏中玩者会发觉不时有一些气雾包围着身体，其实这是一些在火星上的邪气，这些气雾在游戏中被称为“恶”，当“恶”达到某一程度时，就会使主角变格。“恶”一共分为红、黄、蓝三种颜色，红色代表暴力，黄色代表嫉妒，蓝色代表自私。



念波

在游戏当中主角不时需要与火星上的怪异生物展开战斗，在战斗画面中主角的前方会有一颗称为“念波”的珠在上下不停移动，玩者需要按○掣(向前)和×掣(向后)来控制“念波”去击退或反弹敌人的攻击，是一个颇有新意的作战系统。

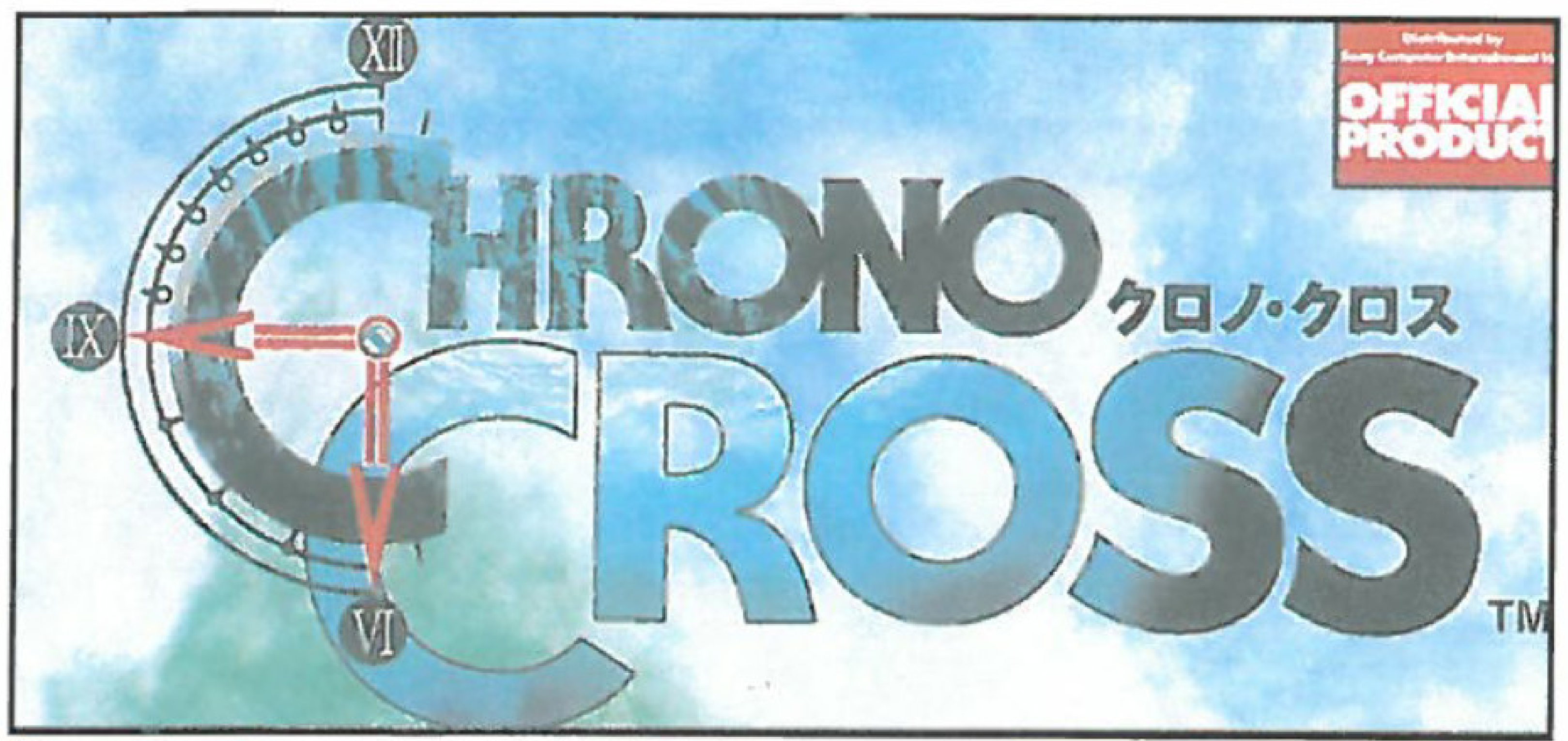
EM 值

EM值在游戏中也可以称为能源，在游戏中是非常重要的一环。每当主角进入了变格后，游戏画面的左下方就会出现一个EM能源表，除了在战斗时受到伤害会扣减外，变格太久也会令EM渐渐下降。当EM值耗尽时，主角便会进入暴走状态，继而死亡。



基本操作

按键	游戏操作
方向键	人物移动
□键	对话／决定
△键	进入选择画面
○键	与□键相同功用
×键	取消／步行(连同方向键使用)





在东京GS展出的开场片段中主角Serge是热爱海洋的少年。

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型: RPG	发售日期: 11月18日预定

再临异次元境地

自从FF系列后被传媒冠以“RPG掌门人”美誉的SQUARE，该公司旗下另一注目作品“CHRONO TRIGGER”续集新作《CHRONO CROSS》，又再有最新情报发表，这个以人物丰富见称的系列作品，这次讲述主角Serge因缘际遇下转移到前作20年后的世界再次展开惊心冒险旅程。游戏内主角除会见到前作某些人物20年后的模样外，还有机会结识到由“结城信辉”先生担任设计的40个性格鲜明的新登场角色。



Srush

吟游诗人集团Magical Trimas团长，凭着天生俊朗的外表，希望齐集全世界所有年青Fans。



Oluha

自小开始学习格斗术的活泼少女，经常在嘉路托酒场留恋。心中常与孪生妹妹有心灵接触。



Bell

帮人做洋服维持穷困生计的酒鬼先生，心中一直希望能成为勇者，可惜没有条件。



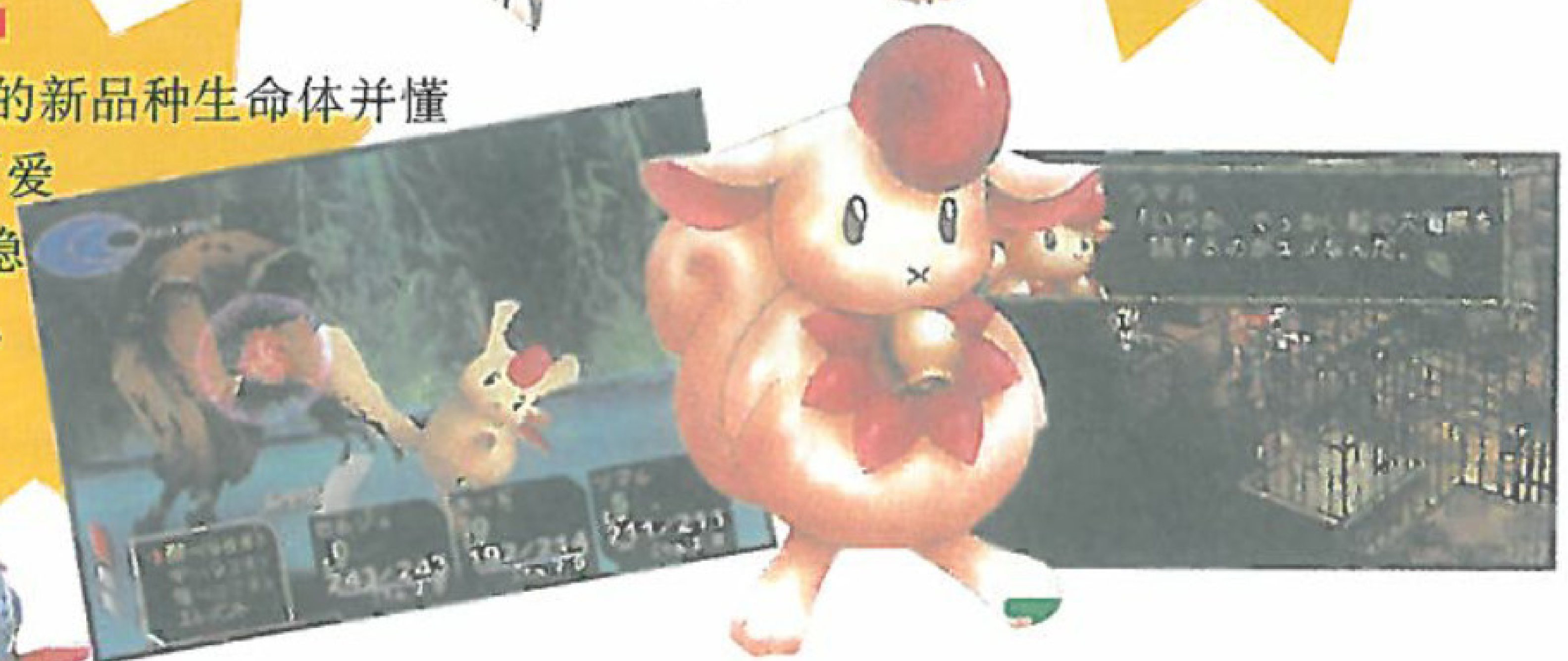
Lucky Dan

稻草人模样头却生着火的遥远乐之国地道生物，其丰富的东洋知识常能帮助解疑答难。



Tsukyomi

右腕藏着一只山猫的小丑，外表令人不能看穿她的竟图，是奸角中唯一有人性的人物。



Trumaru

人工制成的新品种生命体并懂得人语，它可爱外表背后其实隐藏着神秘能力。



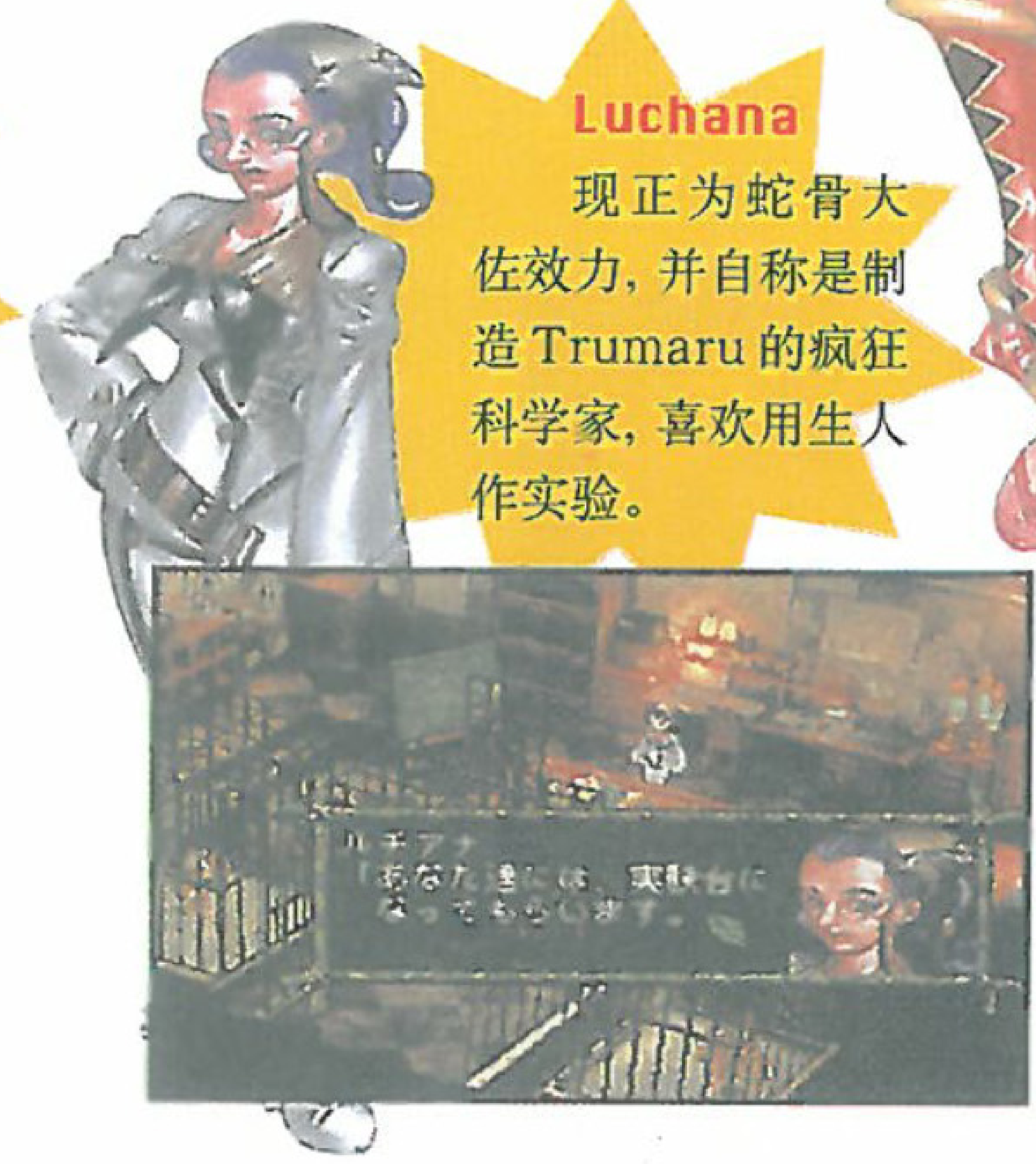
Miky

跟随Srush集团四出表演的热情舞女，其美貌与艳丽衣装背后其实是很努力的人。



Gataran

身上可装备任何种类武器的人型兵器，现属特殊部队，擅长进行暗杀任务。



Luchana

现正为蛇骨大佐效力，并自称是制造Trumaru的疯狂科学家，喜欢用生人作实验。



Kocha

与主角同样是受海洋恩泽成长，但因为是野生哥查族人而受到歧视，但他仍能开朗地面带笑容。



玛露芊娜(マルチェラ)

一位拥有纯真内心的女孩，她的无邪笑脸常给人留下深刻的印象。可能因为她内心太纯洁了，其对于“正”和“邪”的分辨能力比一般人为低。

卡舒(カーシュ)

卡舒是一个爱用斧头的人，他受到了密令要追杀主角西鲁祖。他的双眼给人一种很温柔的感觉，但那只是一个虚假的外表，其实他的性格非常粗鲁，而且态度也差。

蛇骨大佐

艾路利多(エルニド)的领主，深受领地里的人民爱戴，不知道什么原因，他竟然下令追杀主西鲁祖。究竟蛇骨大佐和西鲁祖之间有什么关系呢？







莉迪露(リデル)

蛇骨大佐的女儿，在三年前曾与人定下婚约，但在结婚之前，她的未婚夫竟然死了！但直到现在莉迪露还是深深地爱着他，由此证明莉迪露是一位至情至性的人。

祖亚(ゾア)

他的性格就像一个不喜欢说话的哲学家，但是拥有一身肌肉的他，竟然是一个热爱武术的格斗家。不知什么原因，他与玛露芊娜是一对好朋友。



精彩的剧情及战斗画面

冷冻火炎之谜

在专业盗贼Kid的多次请求下，主角Serge只有答应通过异次元之路一同去到前作20年后的冒险世界，寻找有关传说至高宝物“冷冻之炎”的下落，这时在20年前被喻为最繁荣地点的“嘉路迪亚”王国已经没落，域星像是变成了另一个世界。当2人四处探索途中，竟遇到山猫与像是蛇骨大佐的神秘生命体，而他们像是一早知道有访客来到似的，大混战完毕后到达了“迪路美娜”镇，但镇上居民竟像作梦一样不停地说着这至高宝物的传闻，这些居民深信冷冻之炎是一只可达成任何原望、会呼唤火炎的怪物，从此主角2人便随着所得情报展开冒险旅程。



多彩特技陆续登场

游戏中主角Serge可从同伴中选出2人组成1行3人的冒险队伍，而在战斗时使用魔法、必杀技或道具都统称为Element攻击，战斗自由度很高，基本上哪种Element都可设定在队中任何角色上。





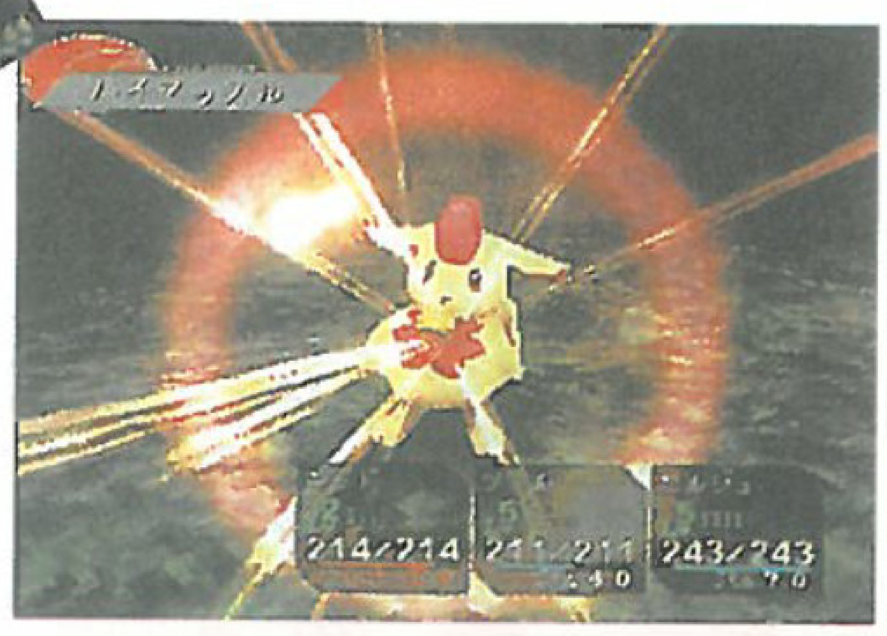






















勇者之剑变成了魔剑？

曾经玩过《CHRONO TRIGGER》的人，应该知道这故事的核心是环绕着一把被喻为勇者之剑的名剑 -- “古简多利安(グランドリオン)”。这把剑的形态会随着使用者的内心而改变，所以当年勇者青蛙使用的时候，此剑也随着他正义的内心，变成勇者之剑。

但经过岁月的流逝，这把正义之剑竟然成为一把涂有血色的魔剑，而且还阻挡着主角一行人的去路。













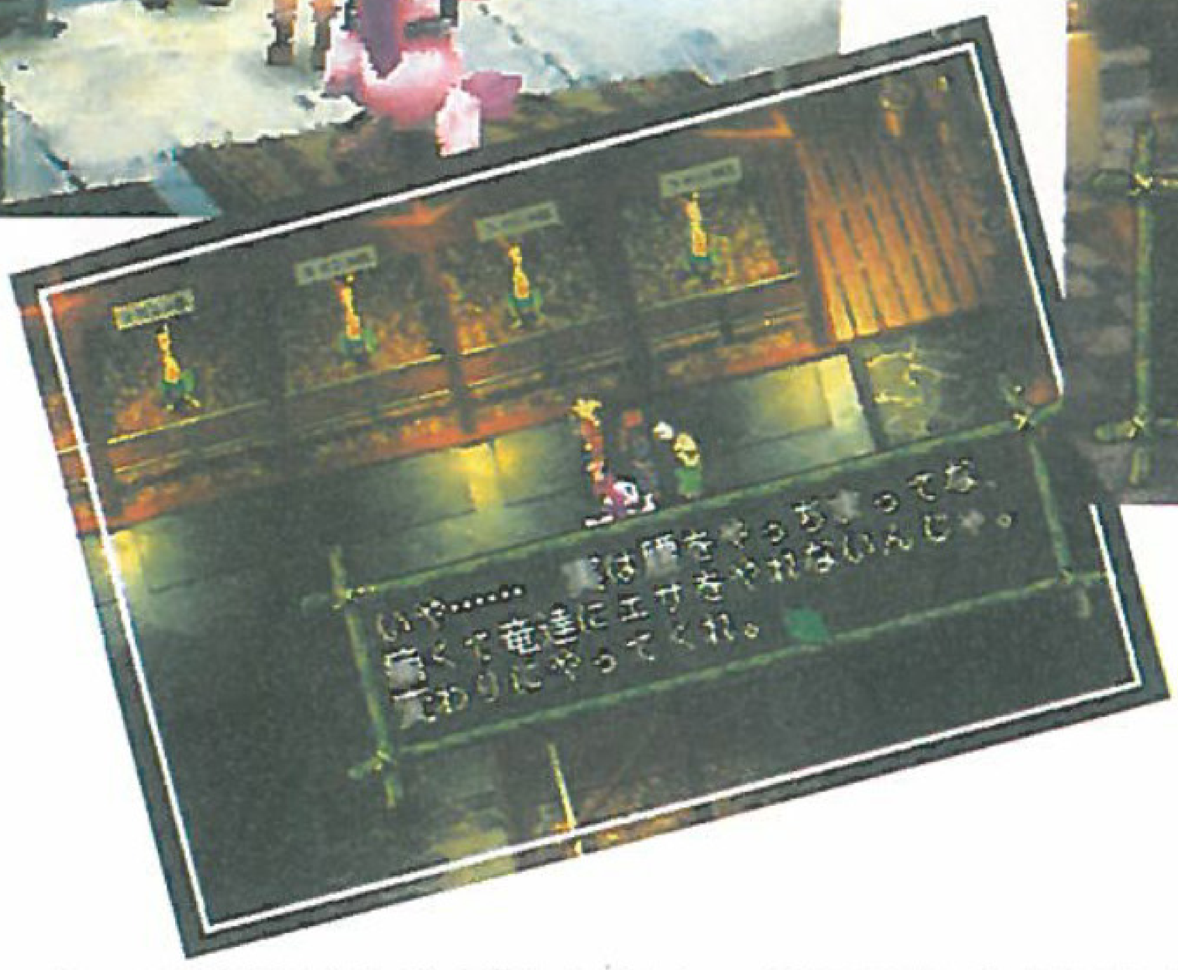


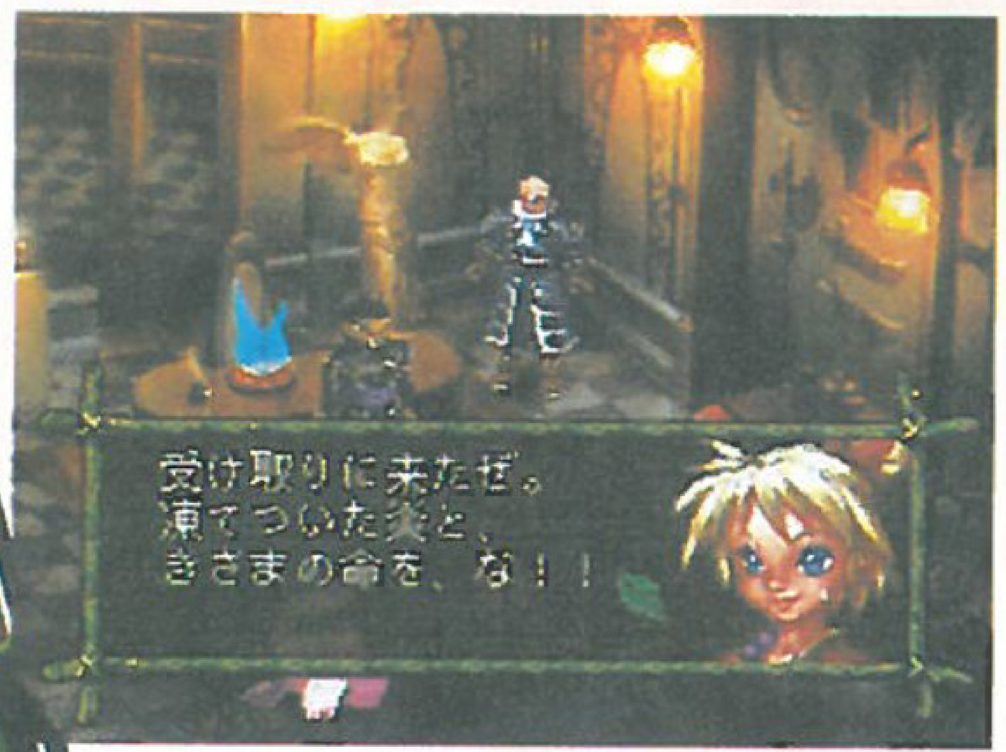
龙之剑依路拉撒

除了“古兰多利安”外，还存在着一把名为“依路拉撒”的龙之剑，只有这把剑才能够跟“古兰多利安”抗衡。而此剑的拥有者达利安已经逝世，剑也不知所踪。

孤儿之母露露

自称为天才科学家的露露(ルッカ)，在《CHRONO TRIGGER》的旅程后，将自己的家改造成一间孤儿院，收留一些无依无靠的小孩。她一边照顾小孩一边发明新的东西，过着幸福快乐的日子。





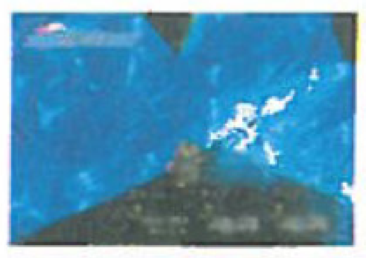


但好景不常，有一天她的孤儿院竟被人纵火，整间孤儿院也被熊熊烈火所包围。刚巧想到露露家取东西的西鲁祖来到了她家门前，于是西鲁祖马上走过被光炎所包围的孤儿院中，但此时已不见露露的踪影。

传说的秘宝 -- “冻结的火炎”

在《CHRONO CROSS》的世界里，各地方都流传着“冻结的火炎”的传说。正由于从来没有人见过这件传说的秘宝，所以在世界各地流传着很多关于它的说法，有些人说它是能够为人们实现愿望的究极秘宝，也有些人说它是凶恶的魔物。这些谣言不断地交错，结果产生出新的流言来。而人们也开始为得到这件秘宝展开冒险旅程，究竟“冻结的火炎”会以什么形式展现在西鲁祖、奇多和蛇骨大佐等人的面前呢？

全新魔法介绍









名称：フラッド(夫拉多)
属性：青
种类：攻击
使用等级：LV5 ± 3
效果范围：全
攻击方式：唤起大洪水把所有敌人吞噬

名称：ホルゲーノ(波路基罗)
属性：赤
种类：攻击
使用等级：LV6 ± 2
效果范围：全
攻击方式：从敌人的下方喷出火炎，用火柱来攻击敌人

名称：ドルネード(龙卷风)
属性：绿
种类：攻击
使用等级：LV6 ± 2
效果范围：全
攻击方式：利用龙卷风把敌人吹到半空

名称：シューティング(舒汀古)
属性：白
种类：攻击
使用等级：LV2+ ± 6
效果范围：单
攻击方式：降下陨石攻击敌人

强劲的召唤魔法

名称：サラマンダ(沙拉玛坦)
属性：赤
种类：召唤
使用等级：LV5=8 ± 3
效果范围：全
攻击方式：唤出火龙，把敌人烧成灰烬







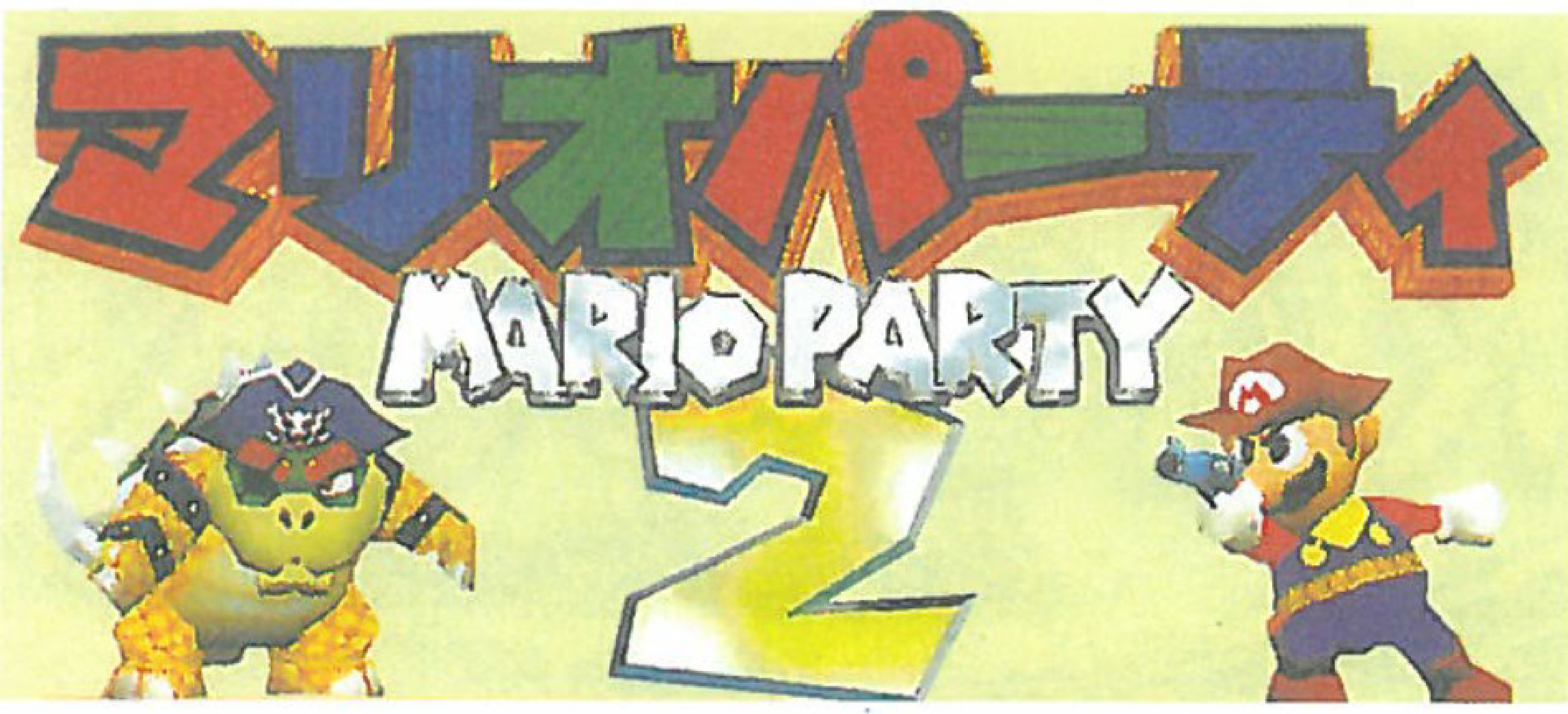












MARIO PARTY 2

N64	任天堂	256M 盒带
	游戏类型 ETC	发售日 99年12月17日

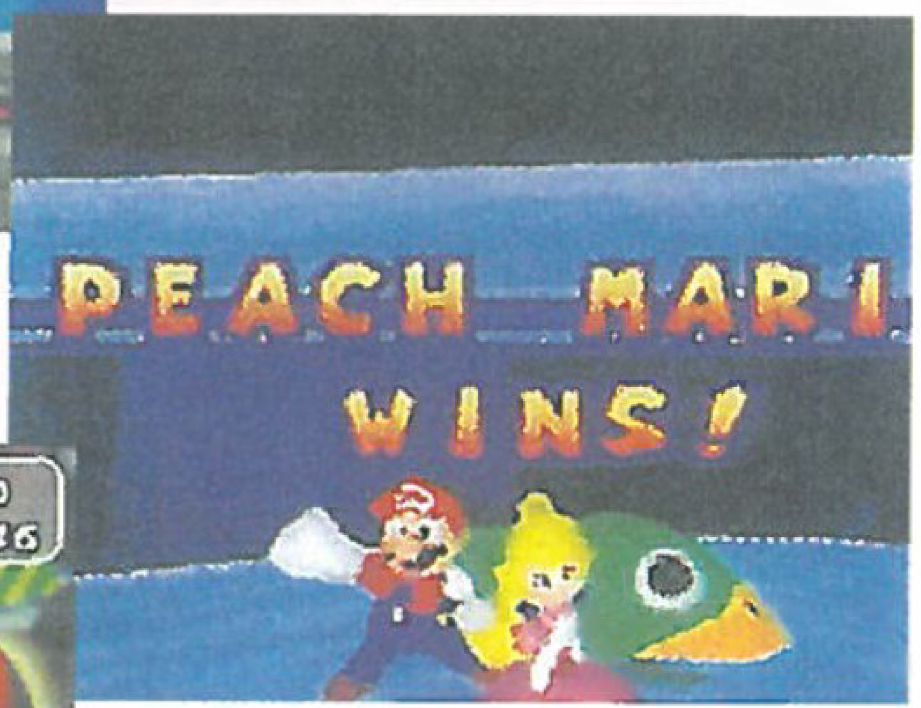
人气桌上游戏第二弹

为了夺取王国的殊荣，六个有名人物再次集合，开始他们激烈的桌上游戏，在这集，将会加入不少新增元素，不论玩过上集或从未接触过的朋友，都绝对不容错过。





一只集合了任天堂所有名人物于一堂的桌上游戏《MARIO PARTY 2》，将会在今年冬天推出它的最新作品，游戏系统与上集大致相同，不过游戏的背景将会与上集有所不同，而上集备受好评的迷你游戏在这集将会大幅增加再次登场。这个争夺王国殊荣之战，一触即发。





游戏故事

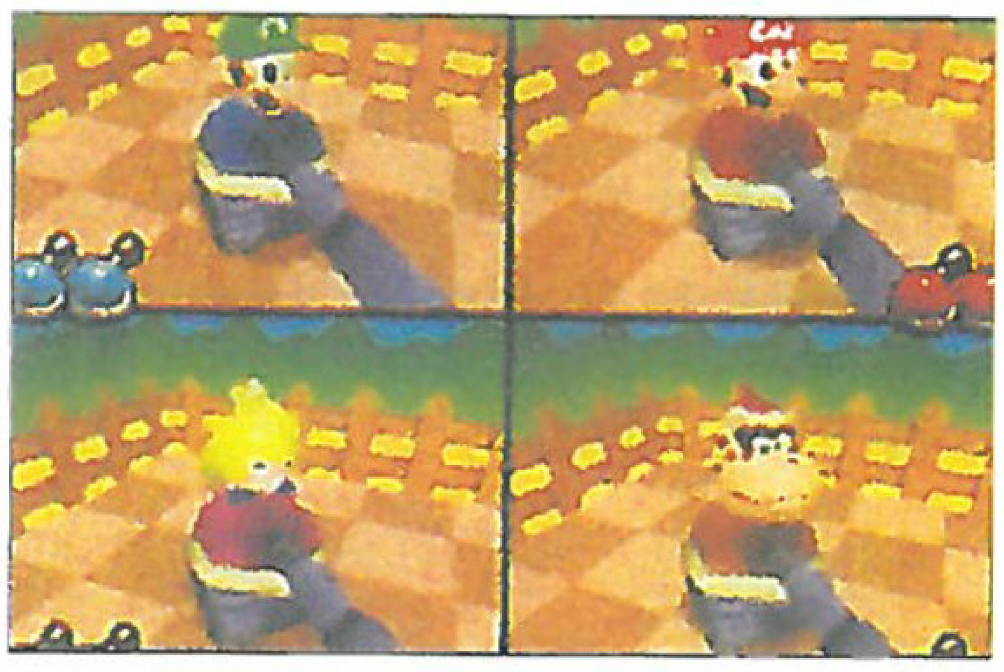
故事背景是玛利奥一干人等一同建设的王国“MARIO LAND”。因为王城由大家辛苦建设出来，最后却利用玛利奥的名字命名，众人开始感到不满，并认为自己的名字最为适合，在这时，魔王高巴出现，占据王城，众人在这个情况之下提出了一个建设，谁能够6无到达王，战胜高巴的，便能够拥有这个命名的权利，究竟最后谁会胜出呢？







游戏在系统上与上集没有太大分别，各玩者需要摇动骰子决定前行的格数，在停下来的方格上，有着不同的特别事件及道具等待着你，集合二十颗金币的话，可以换成星星，都重点时，星星最多的便算胜出。



这集的特别事件数目将会大幅的增加，提升游戏的乐趣，其最有趣的是四人同时争夺金币的游戏及道具的迷你游戏，这次更会增加你迷游戏的种类，令游戏更加丰富。

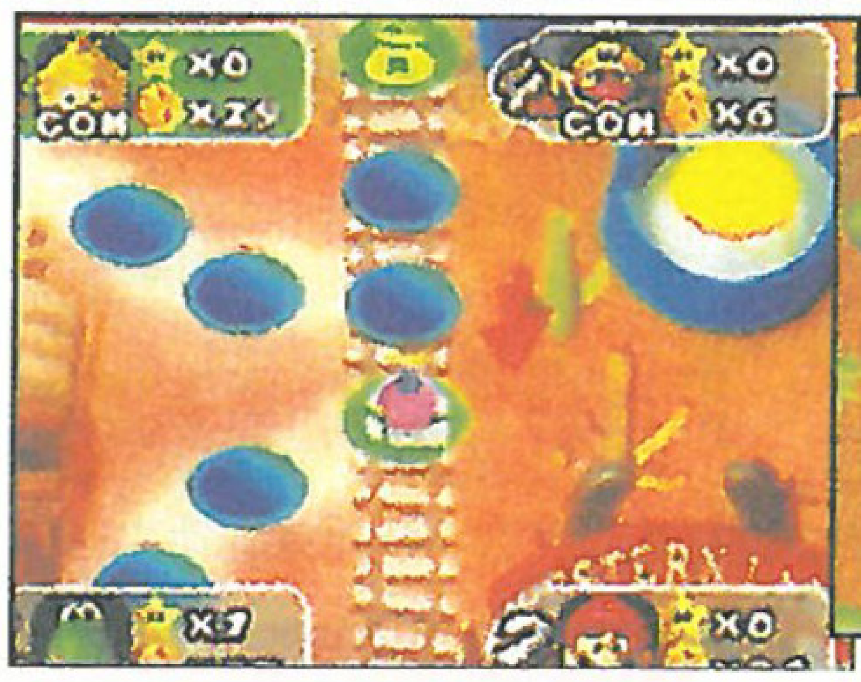






道具的登场

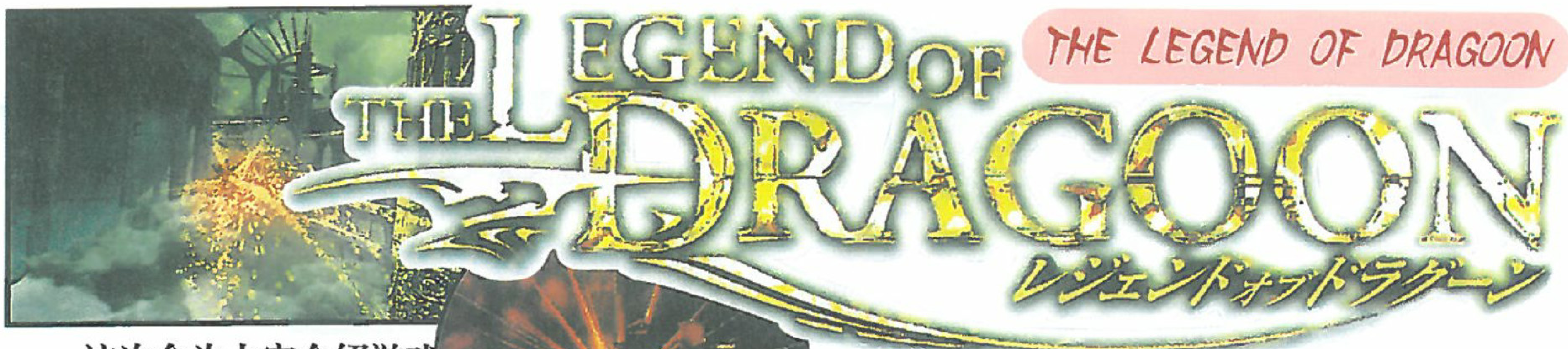
在上集，游戏中没有任何道具登场，不过，在这集却增加了让骰子变成两颗的“草菇”，让高巴参战的“高巴之素”等，种类繁多，层出不穷，保证让你和你的朋友得到满足。

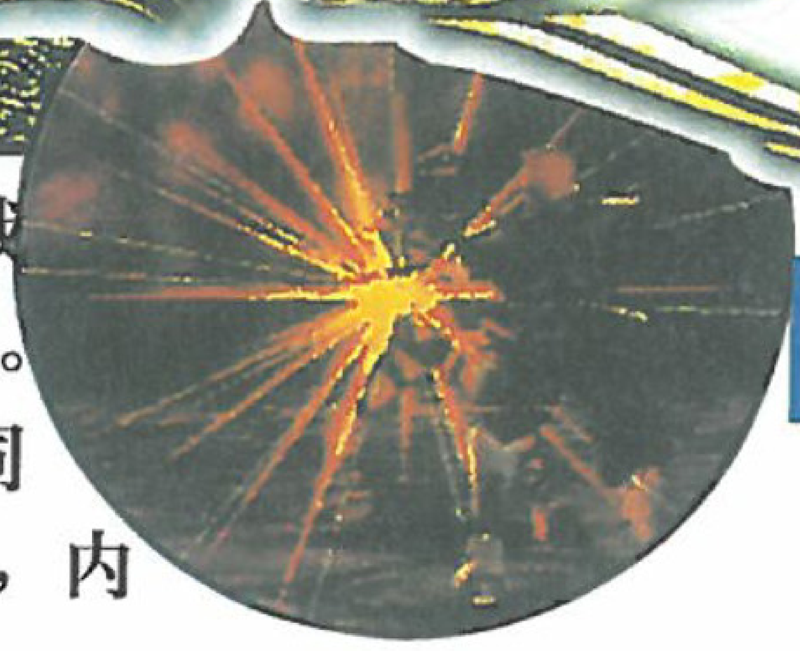










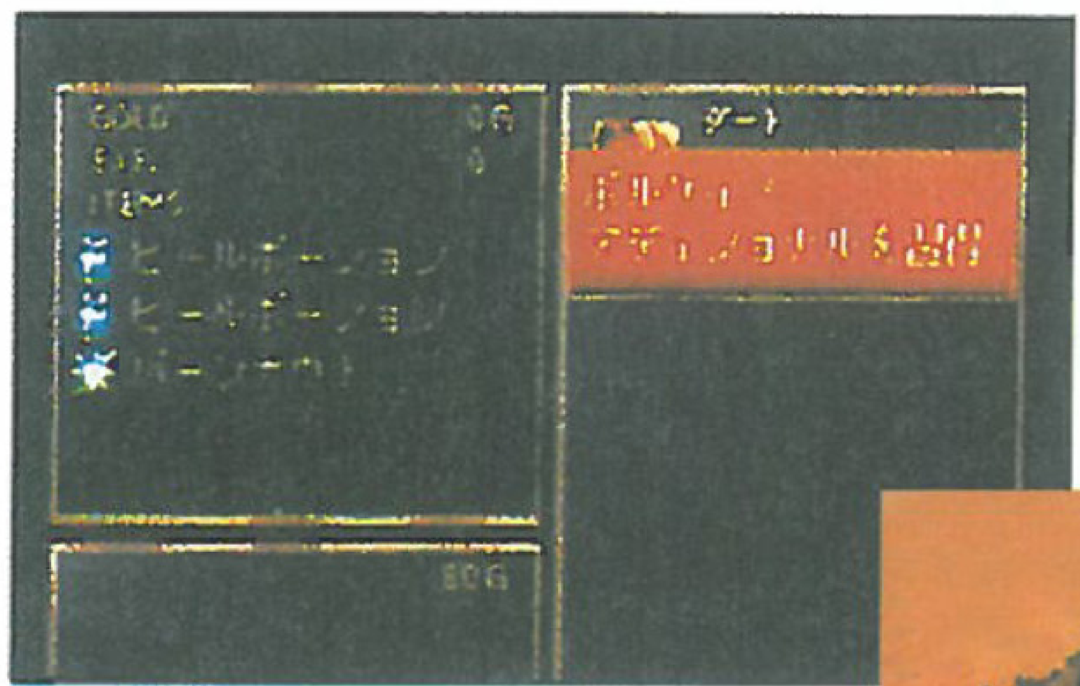


这次会为大家介绍游戏的战斗系统和初段的故事。在这个世界观中，会有不同的种族和敌友的各种关系，内容十分丰富！

PS	SCEI	CD-ROMX4
	游戏类型 RPG	发售日期 预定12月2日发售

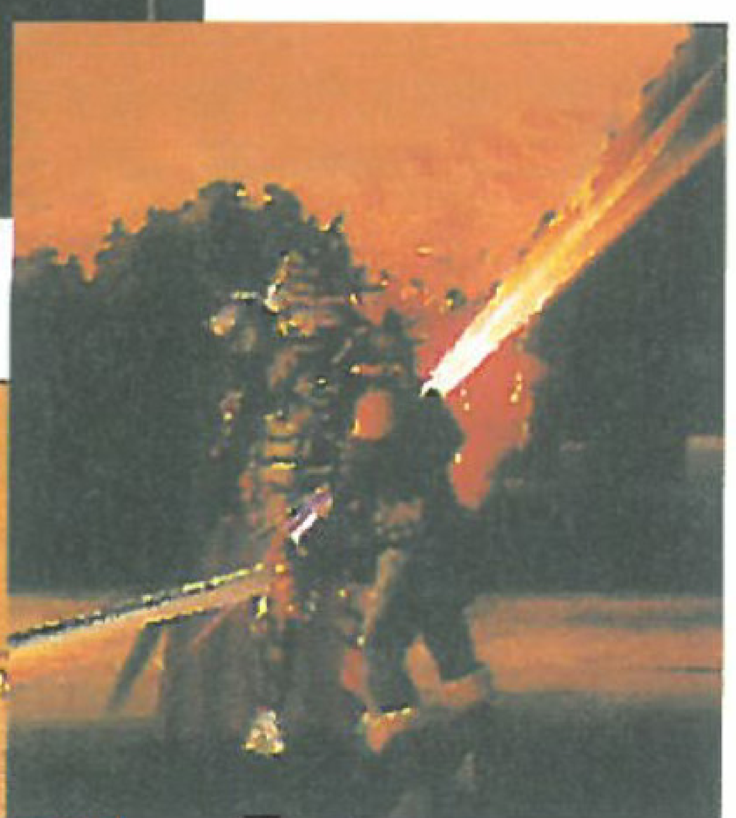
戰鬥系統公開！

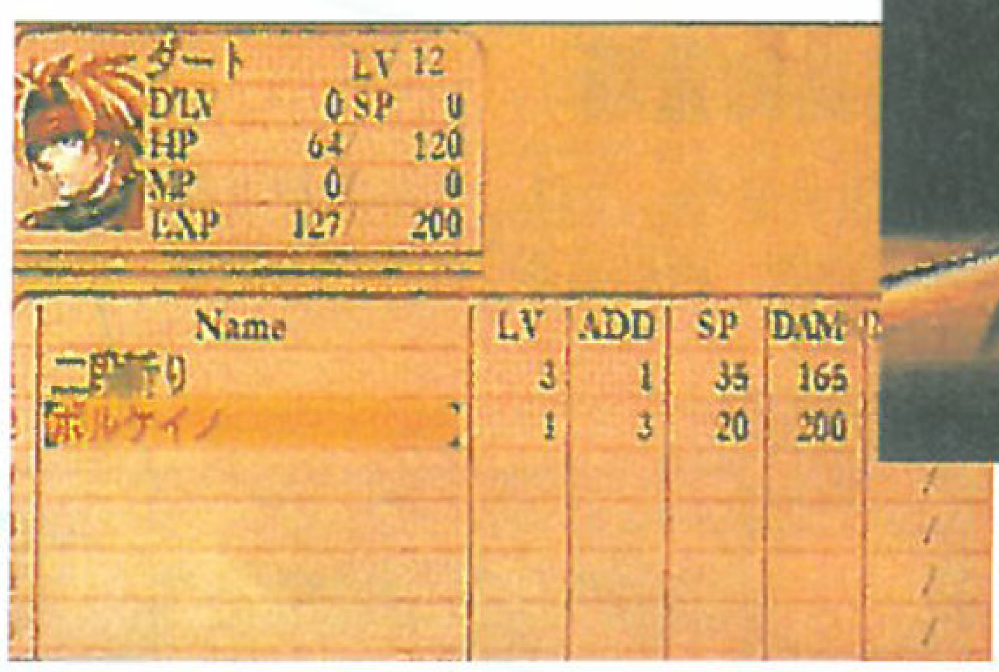
在游戏中，有一个全新的系统出现。大家在战斗时，基本要注意的地方是，如果大家在攻击时能好好配合时间，继而作连打的话，便能激发人物的潜在能力，提升人物的攻击力，而这个潜在能力也会因人物的战斗经验的提升而上升。



LEVEL提升后，潜在能力也会得以提升，记紧要在战斗前装备好。

主角最初的潜在能力是“二段斩”





在状态的画面中，大家可以看到所得的潜在能力和有关的资料。

向敵人反擊的指示！

在战斗中，除了可以使用潜在能力外，当受到敌人的攻击时，配合时间的话，也可向敌人作出反击。看准时间，然后按×来实行。



出现蓝色的指示，准备按×



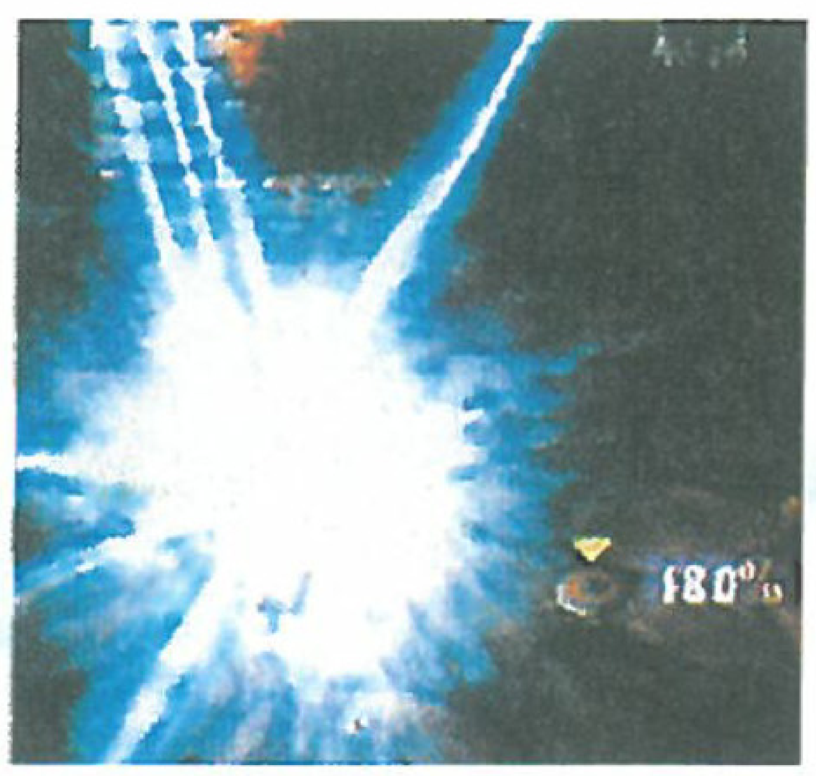
如果反击成功还可发动潜在能力。

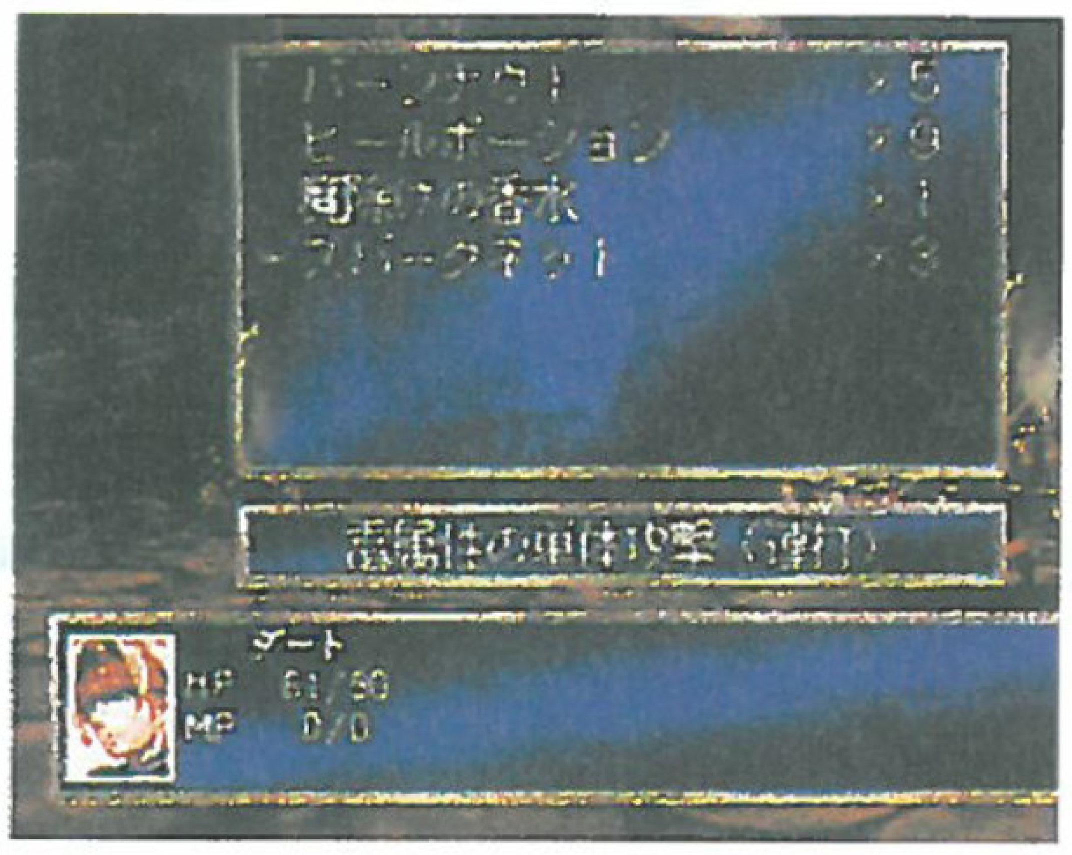


使用专攻敌人属性的道具，能得到更好的效果。

利用道具和連打使攻擊力提升！

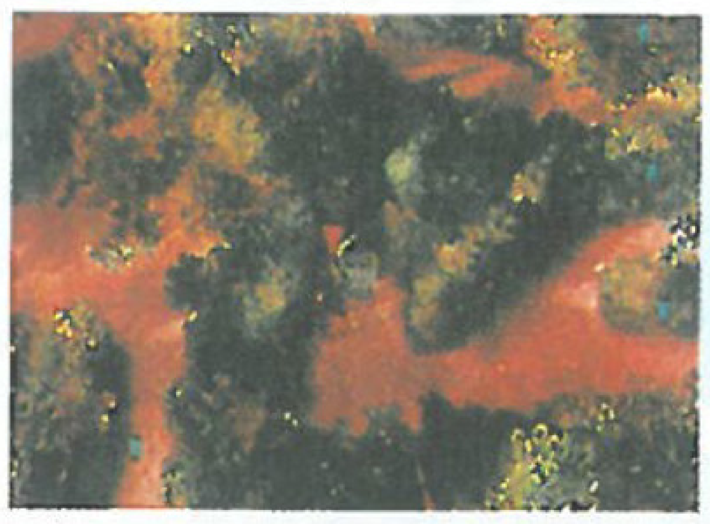
攻击时，如果使用道具的话，再配合连打便会出现更强的效果。最高可以提升2.6倍的攻击力。







游戲初段故事公開！



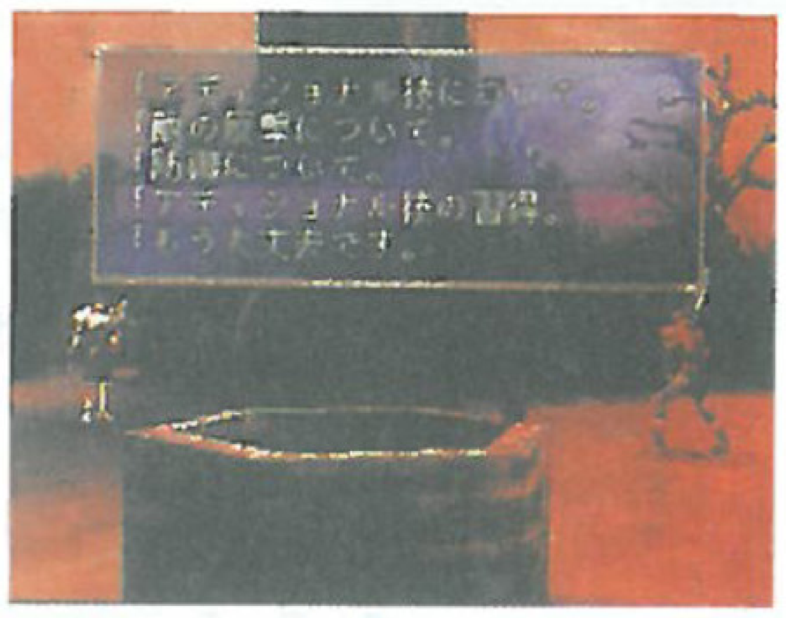
紧接着OPENING MOVIE画面，达多会出现在一个小村落。当他在森林看过号外以后，便会和露芝碰面。这时，突然村落受到军队的攻击，达多马上赶回村落，漫长的旅程由此正式开始。

当达多回到村落的时候，一切已经太迟了。村落的绝大部分已被军队破坏。而年纪较小的舒娜，为免受到军队的攻击，便跑到附近的监狱暂避。达多一方面要和军队战斗，另一方面也要协助村落的人逃往监狱。







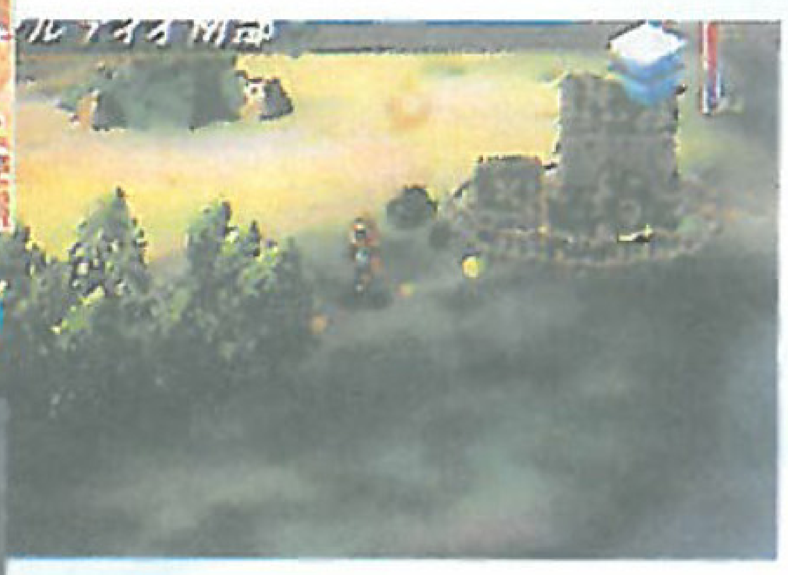


地圖有三種不同的形式！

在游戏中一共会出现三种不同形式的地图。分别是AREA、NAVIGATION、和WORLD三种。其主要的分别是远近的不同。大家可以自由选择来查阅有关的位置。



WORLD



AREA

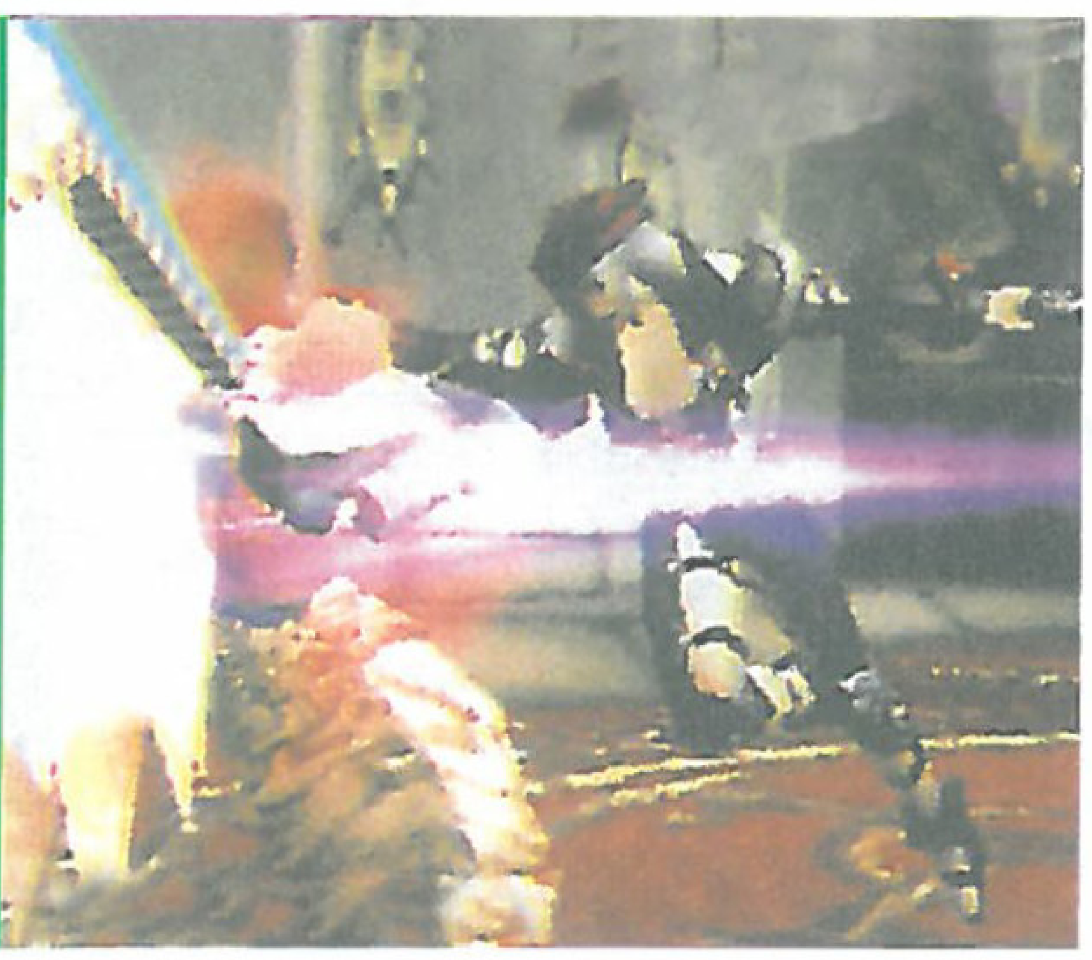


NAVIGATION

旅途中會不斷碰上不同的種族

相传，在远古的陆地上，有一颗神木树。这树急速地成长，并生出一百零八种果实，最后还衍生成108个种族出来。随着时代的转变，到了现在，只有数十个种族仍然生存，在游戏中，会分别以不同的号码来代表不同种族。号码越高的种族，智慧和进化的程度会相对较高。所以，108也就是神的代号了。

打击技的威力也十分惊人



代号107的种族，是少数生存的飞翼族人。言行比较粗鲁，智慧在人类之上，还能使用魔法。













97是他们族人的号码，而他更是族人的唯一生还者。拥有惊人的破坏力，与达多敌对。

小矮人米兰多族

代号99的小矮族人，身高只有1米左右。特征是耳朵比较长，智慧和人类差不多。达多会在旅程中得到他们的帮助。



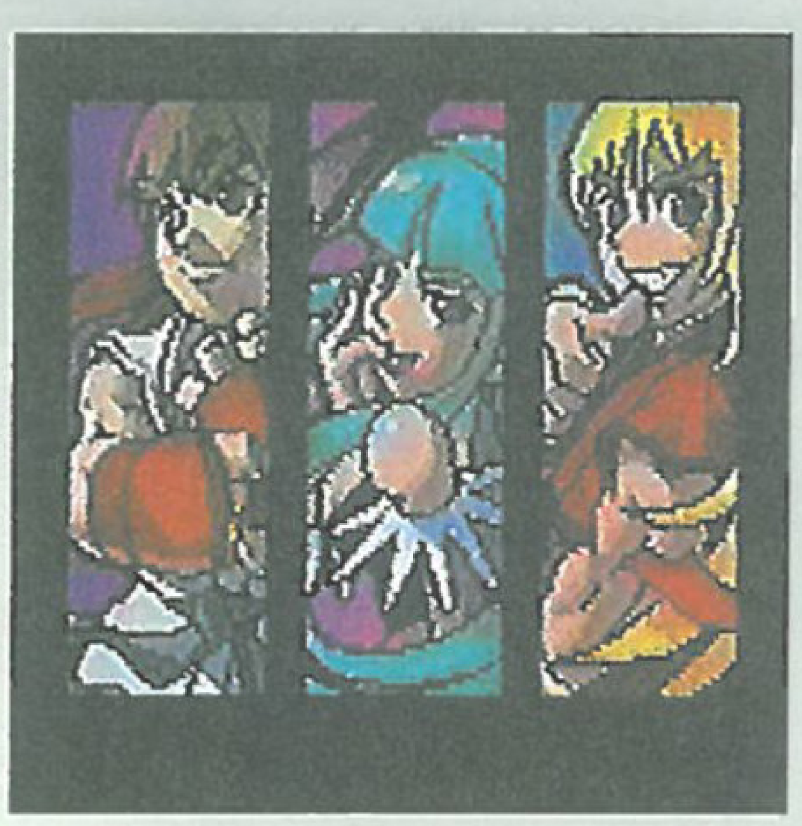


露娜受到龙族的突然袭击，它的力量十分惊人。

SNK/SNK VS.CAPCOM 激突 CARD FIGHTERS CLASH[SNK/CAPCOM]

NGP	SNK	盒带
	游戏类型 CARD GAME	发售日期 10月21日





有很多人都时常想会不会有一天《THE KING OF FIGHTERS》系列的人物会与《STREET FIGHTERS》系列的人物一起对战呢？现在答案已经清清楚楚地摆在眼前了，通过各种各样的宣传，相信不会有人不知道卡片对战游戏《SNK VS. CAPCOM 激突 CARD FIGHTERS CLASH》吧！不知各位朋友会不会买呢？

流行的玩意

现在 CARD GAME 颇为流行，自游戏王以 CARD GAME 形式问世后，便不断有类似的游戏出现，现在甚至连拳王和街霸也要来凑一下热闹，不知会不会掀起又一轮热潮呢？

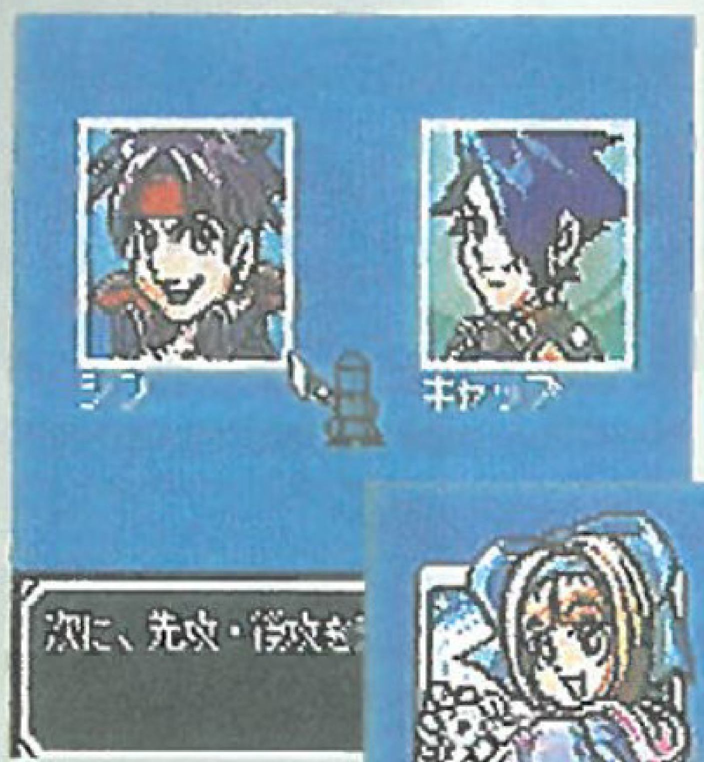
简易的游戏入门



当游戏一开始，玩者要从视窗画面的卡片中抽出五张卡片来，而这一副为数五十张的牌名为 DECK(デッキ)，跟着在洗了牌后，双方可以互相从这五十张卡片中抽出五张卡片在手，相同的卡片最多只能选三张，凭着这五张卡片便可以开始游戏了。

选好卡片后，再来便是看谁先攻谁后攻。

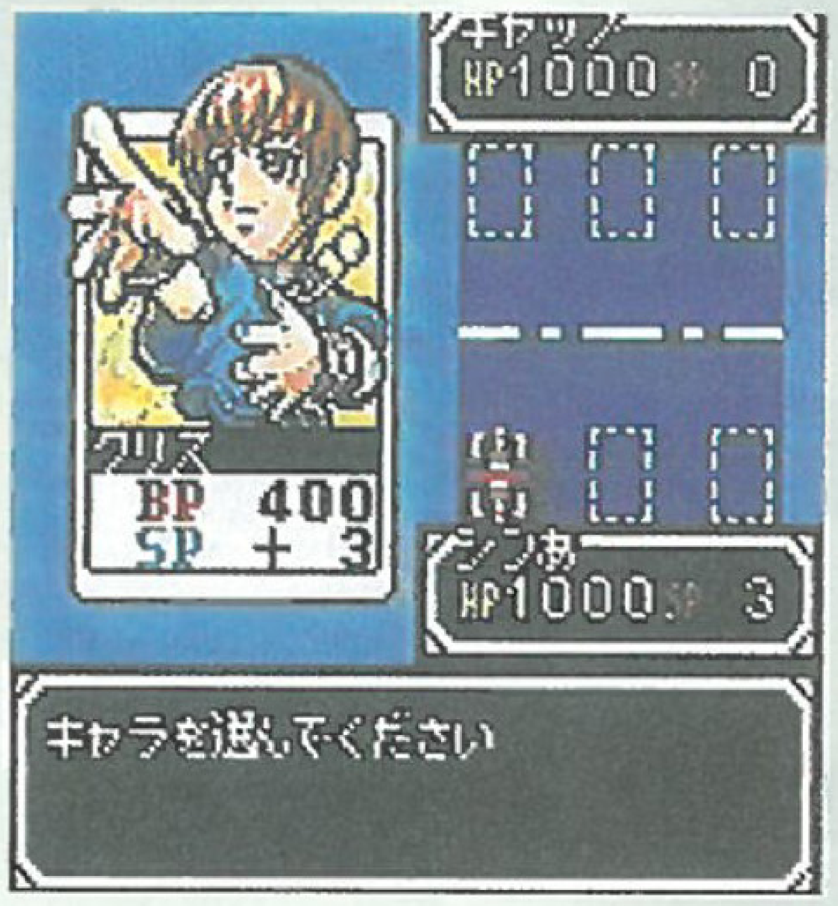
先攻者从“山札”中选出一张卡片后，再选择攻击，这时对方可以选择迎战或是不战，当然玩者在敌人来攻击的时候也可以选择攻或不攻的；如果是选择了迎战的话，便必须要小心观察敌人的状态或攻击力，否则就得不偿失了。





（山札：暂时不用的卡片；手札：现在手中的卡片）

人物卡



这张人物卡是这副卡片中最主要的卡片，在卡片的内容中可以分为三个项目。一是代表角色的能力值，而能力值是以■、●、▲来表示的，但有些时候可能会发现有一些人物的卡没有显示出角色，但是这也没关系，现在来看一下■、●、▲分别是代表什么？

■是表示当角色自己在发动的时候，会在发动后产生硬直的效果，而且不能够立即在同一个回合中行动。

●是一张持久的效果卡，也是最基本的一张人物卡，但是只能在最初出场的时候才能够行动。

▲是在出这一张卡片的时候才会自动作出行动的，但是可能只有一次的功效。

二是角色的 BP 值 (BATTLE POINT)

BP值可以说是包含了角色所有的攻击力和体力，如果角色的BP值在战斗中越来越高的话，这样即是说玩者所持有的角色的能力也会跟着越来越强，



但相反地说如果BP值的卡若是非常高的话，则表示这张卡真的是得来不易。

三是角色的 SP 值 (SOUL POINT)

SP值在每一次使用了ACTION CARD后，都会增加或是减少，至于增加或减少则视乎玩者在每一次出的卡是否要消费SP，例如用一次合体攻击可能要消费5或10个SP。

ACTIONCARD アクション カード



属于辅助卡的一类，用这一张卡是为了增加角色的能力，所以不要因为要消费SP值而不用，但是如果玩者的角色本身的SP值是很高的话，那么在同一个回合之中便可以无限地使用，虽说可以无限地使用，也要看一看对手是谁，否则便白用了。

指令



でふだ(DECK 卡片)、しらべる(调查)、かいせつ(解说)、こうげき(攻击)、のうりょく(能力)、おわる(完成)

在这个游戏中还可以和朋友通讯对战，只要一条对战 CABLE 便可以了，在对战的时候可以和朋友们交换自己没有的卡片，这模式是“TRADE MODE”。在对战模式中如果获胜的一方可以赢得对方手上的卡片，但是不可能有所选择，因为电脑会自动抽出一张的。



SNK VS. CAPCOM

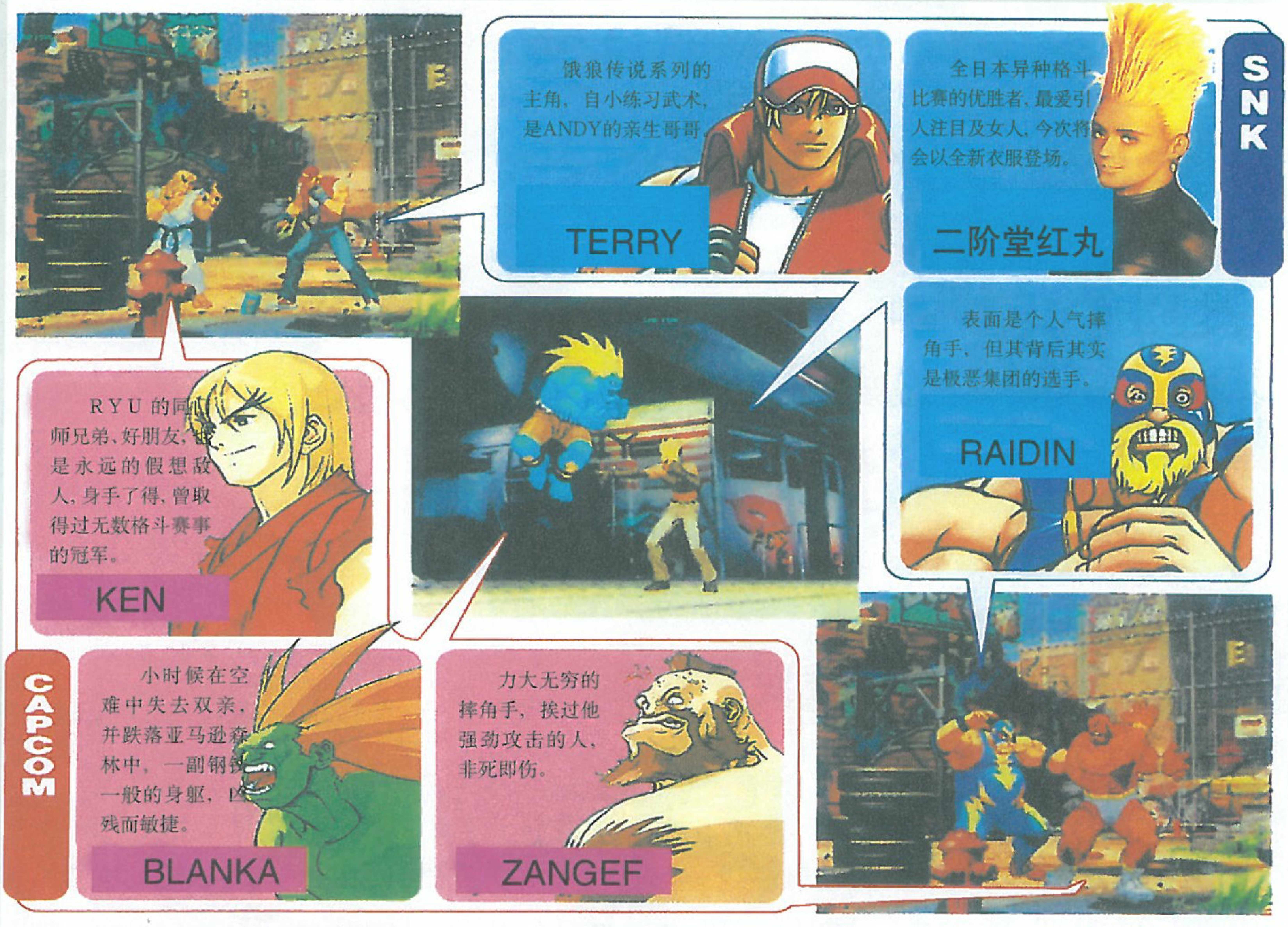
ARC	CAPCOM	
	游戏类型: RPG	发售日期: 发售日未定

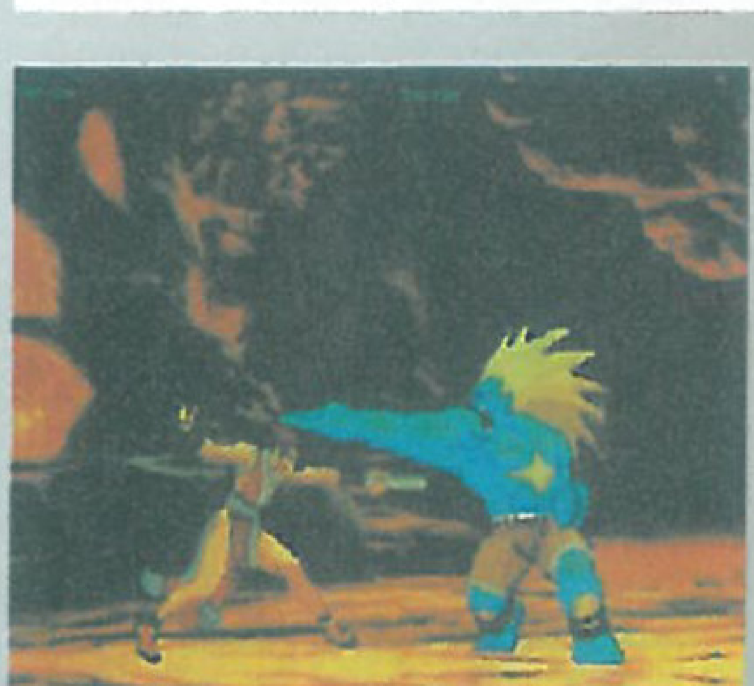
DC	CAPCOM	GD-ROM
	游戏类型: FTG	发售日期: 发售日未定



最新公布六个登场人物画面大公开!

根据最新消息，游戏现在开发状况大约是百分之三十。今作登场人物总数约二十到三十人，基本人物以STREET FIGHTER及KING OF FIGHTERS为主，而CAPCOM方面人物将会以ZERO 3的人物设定为中心，当然，几个角色将会重新设计。另外，今作的按键数目将会考虑DC及NEO GEO而决定，究竟会是街霸的六个按键，还是KING FIGHT的四个按钮呢?



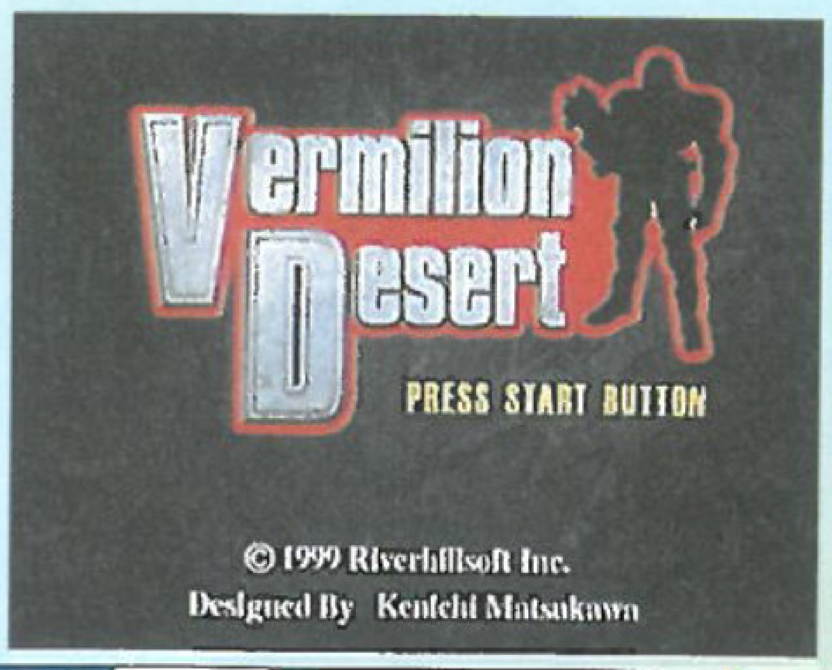








Vermilion Desert



DC	RIVERHILLSOFT	GD-ROM
	游戏类型: SLG	发售日: 预定12月

序言

NC历105年，亚加娜王国由奥马根王子继位。一个14岁的年青皇帝诞生了。

王国以新国王体制为本发出独立宣言。开始对国境附近的国家展开侵略。王国在一夜之



间转变为帝国。拥有压倒性军事力量的帝国，从开战至今短短的七日之间，已占领了大陆的百分之四十。

残留下来的国家，组成了自由联邦军，以打倒帝国为口号。虽然勇敢地作战，但军事技术和统率力同样有一大段差距。战争3年后，联邦已失去大陆的70%土地。



担忧着目前这个困境的自由联邦政府，为了展开有利的局部战争，所以编成了一队特别部队。特殊拥兵部队“Silver Fox银狐”便这样诞生了。

故事背景

近未来的另一个世界



这个星球直径约有地球的2倍，上面有一直伸展到南、北的大陆和大陆正中海洋上浮起的群岛。其他占星球表面约75%的是广阔的海洋。







支配大陆西北全境的帝国军与支配东南面的自由联邦军，它们的领土比例是7：3。虽然帝国军所占的领土较多。但比起占领大半沙漠和寒冷地带的帝国军，占领肥沃和温暖南面土地的自由联邦军则反而更为富裕。





中立联合群岛是由大小各种各样的岛国集合而成的。将领土面积合起来计，大约是日本的5倍。

出场人物介绍

奥司馬達

哈京王室护卫队队长，男性，50岁，白发加上胡子，就好像国王奥马根的爷爷一样，但当穿上战斗服后便充满压迫感，完全看不出有50岁。感觉到身边贵族们有可疑行动，他是绝对不会容许的。





布斯哥比

Silver Fox队员，男性，36岁，无酒不欢，作战中也瞒着队长继续喝酒。极不喜欢莱司度这个人。与史丹活和庄狄一起长大，被称为坏蛋三人组。

麦拉克

Silver Fox的队长，男性，45岁，妻子在战争中死去，为了求死而加入Silver Fox。





古妮

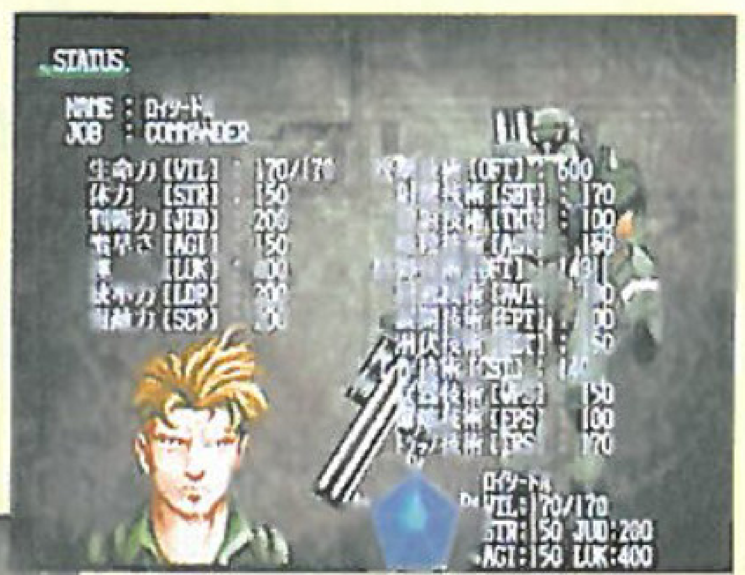
Silver Fox队员
本作的女主角。
全是一个谜。
涂，也给人可爱
上出现苦恼的表
着什么事情似的

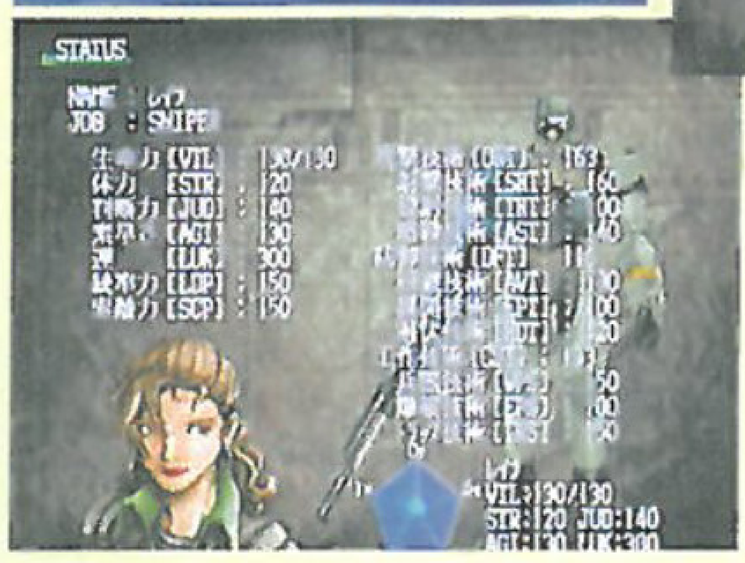
Vermilion Desert

祖迪电脑

祖迪电脑，称为人类史上最大的发明。利用microlaser开始去改变脑部的DNA程式。受改变DNA的脑部形式只听从程式的核心。之后，从核心中心有无数的神经网慢慢地在脑中生出根并成长开来。









像覆盖整个脑部一般成长后的祖迪电脑，会代替宿主将大量的情报、言语一瞬间记下来，宿主也可以如同自己记忆那样运用。

人类依据这个发明，可除去知识与言语的阻隔，得到更多新发展的可能性。

但也开始渗入军事用途方面。

三大势力

独立宣言(帝国的诞生)

拥有压倒性军力的帝国军(军事大国拥有较先进的军事科技)

中立宣言(中立联合群岛诞生)

一直旁观着两国之战的中立联合群岛(经济大国)

帝国军的侵略(自由联邦军的诞生)

为了对抗帝国军而集结成的自由联邦军(先进国家和发展中国家混合而成)

系统说明

指令

在各个任务开始之时，对这次任务的说明有以下两种方法。

1.司令event：作为一种角色的event，向各Silver Fox的队员说出这次的指令概况。说明中会讲解现在的状况。

2.司令说明：将各个任务向玩者说明规则和作战的详细情报。玩者依据这个情报去设定各队伍的作战方式。



队伍编成

选择这次任务出击的队伍，分派队形。

从SF的队员中选出，每队由1到5个人组成，最多可编成5队。



在各小队中选出一人作领袖。

阵式编成

设定各小队的阵式。各阵式可分成攻击型和守备型两大类。在阵式之内的配置点也可分成(攻击)和(援护)。

夜载

各行动中，作战的时间是被设定了的，所以出现夜战的情况也会发生。



当然也都会影响索敌范围和攻击的命中率。

天气变化

在区域版图上被设定了初期的天气状况，随着时间的过去，在地图上的指定范围内，天气会产生变化。例如在某地图中被设定了阴天和下雨时，会出现(阴天→下雨)、(下雨→阴天)、(雨的强弱)等变化。



出场人物介绍



女性，24岁，
人前的一切完
有时带点糊
感觉。偶尔面
好像正背负



米艾麦斯

王室身边贵族，男性，47岁，引起战争的犯人之一。非常爱钱，但从表面上完全没法看得出来。表面上是为了市民而进行一些政策改变，实则他是一名伪君子。





莱司度

Silver Fox队员，男性，29岁，本作的主角。没有过去的记忆，如死神一般令人害怕。被联邦的救助队所救，之后编入Silver Fox队中。沉默寡言，非常冷静，完全不会有慌乱情况出现。

奥马根

帝国的国王，男性，18岁。心地善良的国王，但不太懂人情事故，所以不断被周围的人利用，性格单纯。

SUPER ROBOT大战α

超级机械人大战α

DC/PS BANPERSTO CD-ROM

游戏类型：SRPG 发售日：预定今冬

机械人总登场

SUPER ROBOT系列向来深受Fans们爱戴已是日本游戏界公认的事实，特别是其漫画与模型几乎成为男孩子们的至爱。这次Banpresto诚意送给Fans的“大战α”除继承了“第4次”与“F”中极受好评的选择主角与主角机械人系统外，更是系列中有最多机械人登场的一辑，当中的主角机械人也设有善长远距离攻击的REAL系和装备强力必杀技武器的SUPER系。而且在新登场的4男4女个性角色内选择主角的同时，其相遇的异性也会暗中设定了。

新原创机械人

即有新角色当然会有专用机体啦，在这集设有2系原创机械人供选择，另外同系列、在这个冬季发售的RPG作品《SUPER HERO作战》内的主角机械人ARLGAN也会在“大战α”内参战，那是否代表《SUPER ROBOT作战》中的2位主角也会登场呢？各位要拭目以待了。



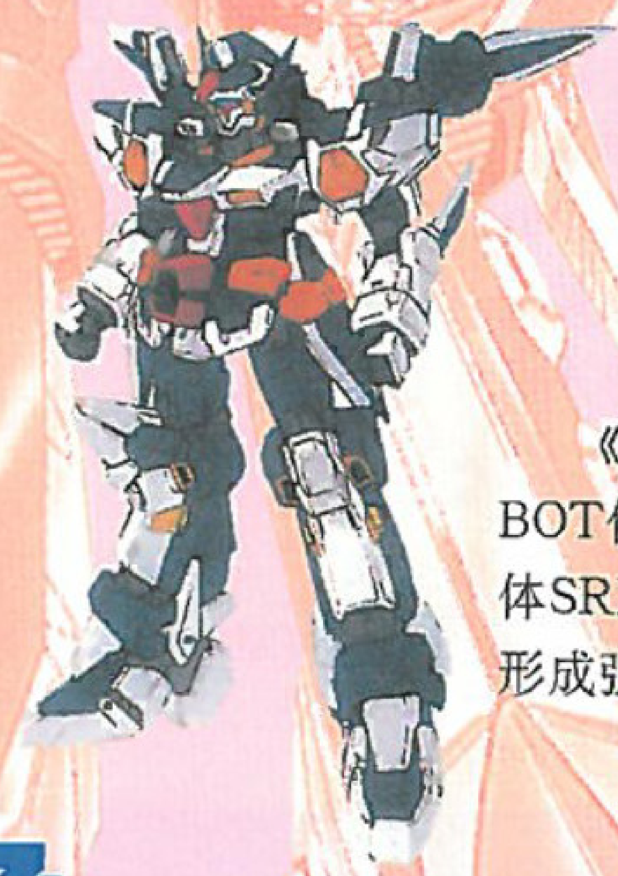
Grungast贰式

Super系主角最初使用机体，拥有高攻击力，有Max Blaster与“计都瞬狱剑”等丰富的厉害武器，G Hawk飞行形态时也可变形。



Hugbin Mk-Ⅱ

又名vanishing Toba，是Real系主角驾驶机，有高机动、运动性能并有相当攻击力和高潜在能力，战斗时适合从远距离狙击对手。

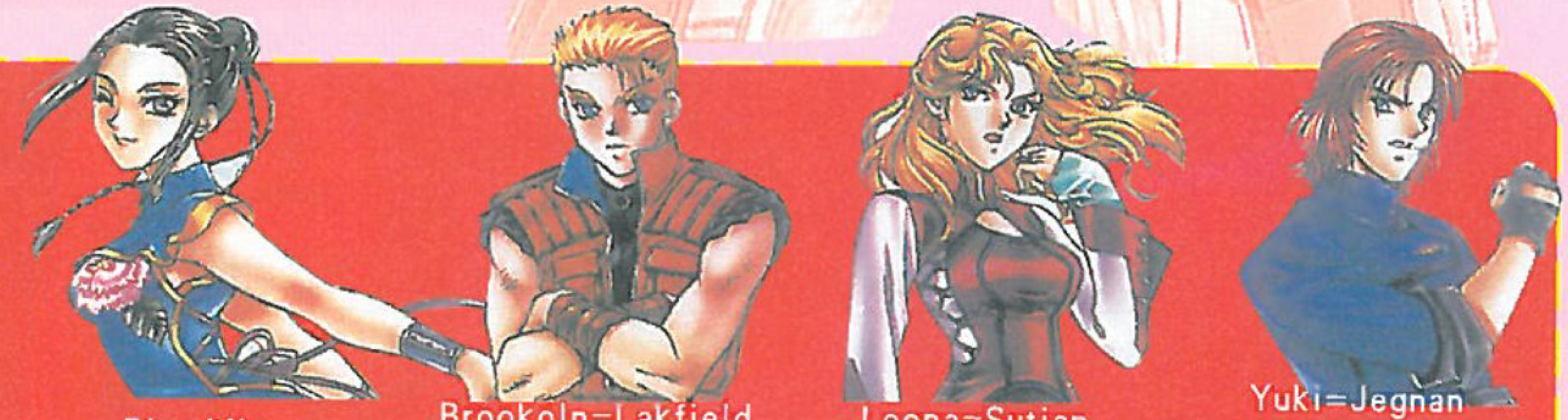


Arlgan

《SUPER ROBOT作战》中主角机体SRX，能够直接变形成强力加农炮。

个性丰富的8个新角色

在这集“大战α”中同样可在新登场的4男4女角色中选择自己喜欢的角色当故事主角，他们有热血、冷傲、阳光、善良或天生乐天派等，每人都有其独特的一面，而且在选择主角时游戏会根据性格设定出理想的异性对象，其中的故事剧情也会随着人选出现变化。



Rio=Miron

中日混血儿，性格爽快不爱拖泥带水，并有时说话语出惊人，但若出现目标，她便会不怕艰难，努力达成心愿才罢休。

Brookoln=Lakfield

至情至性，天生爽直并有强烈的正义感，是一位典型的主角型人物，虽然对男欢女爱的事情不太懂得表达，但若有心仪的对象便会很专一。

Leona=Sutian

表面常显得很冷傲，并且对朋友事情漠不关心也不表同情，其实这只是自我保护的表现，实际上其内心有着热情与女性柔弱一面。

Yuki=Jegnan

不爱表达内心感情，在人前态度冷傲，而且什么事都只会自己担当，不爱接受别人的帮助，但只要有耐心便能发现他其实有着关心朋友的性格。









Kusha=Misha

一看样子便知道她是个性格善良的可人儿，其细心的一面使她对任何事都会表现担心的不乐观态度，所以经常给朋友作出提醒。

Leut=Hikawa

喜爱运动，性格爽朗并有主动帮助他人的热心，但有时过分热心和不想后果便去做，一味冲动往往成为他的缺点。

Riukala=Bognan

喜爱占卜术，对任何事情都爱查根究底，有不开心的事也能乐观面对，所以常给朋友们带来欢乐，但有时会过分热情得令人不知所措。

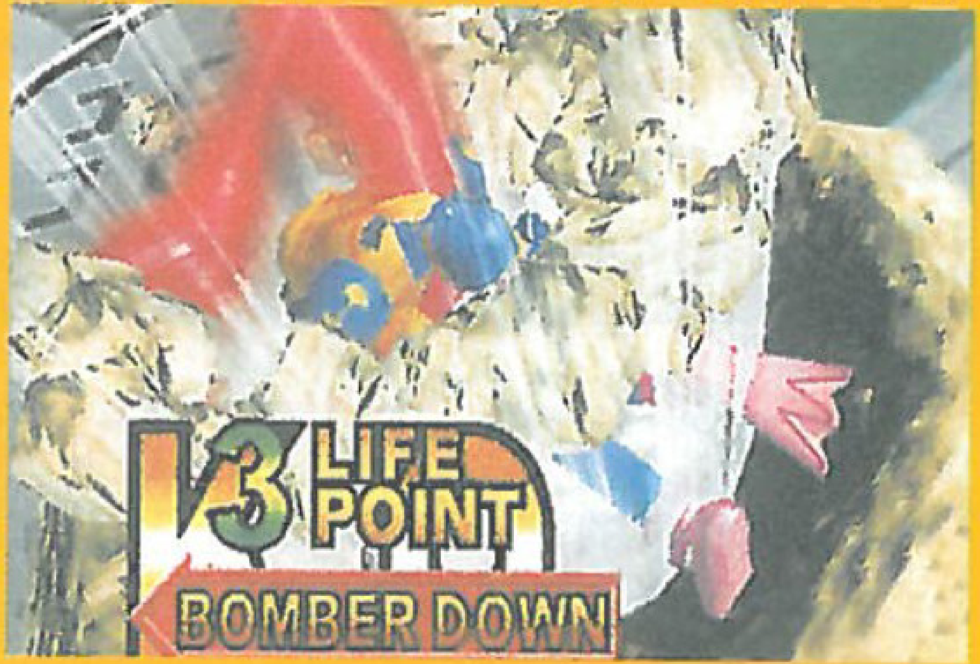
Taks=Singouch

表现轻佻好色，经常幻想自己是一位大情人，这种态度令他有时会吓着女孩子，其好胜性格往往是其努力的根源，他还是一位运动健将。

TOY FIGHTER
トイファイター

ARC	SEGA	NAOMI 基
	游戏类型 FTG	发售日 已发售

SEGA 出品的最新格斗游戏，玩者能够选择的角色一共有九个，个个都有自己的特色，而游戏最出色的地方是那与众不同的游戏系统及独特的世界观，现在就为大家介绍。



獨特的原創系統



TOY FIGHTER 由三个按键及控制杆控制，操作十分简单，而三个按键分别是拳、脚和回避，能源方面则以 LIFE POINT 代表了能源棒，感觉非常新鲜。



掌握游戲獨特的操作系統

回避键，顾名思义是用来回避对方攻击的按键，不过，以往的游戏按键回避时，时间性都是最重要，这个游戏便有所不同，我们只要一直按紧回避键，角色便会自行作出各种回避动作，十分方便。



只要不是對方出招途中，我們也可按鍵將敵人的所有攻擊迴避

將形勢在瞬間扭轉的絕招

这款游戏有一个最特别的地方是：在特定的版面中，擂台上会出现一个类似橡皮的圆圈，这个圆圈限制了双方的移动范围，如能适当的运用，可能会对作战更为有利。

利用圆圈的反弹力，可以迅速移动到对方的旁边。

配合圆圈的弹力，我们可以使出强劲的招式，给敌人以防不胜防的攻击。

游戏中，你能够自由选择使用的角色总共为九个，他们全部是拥有智慧的玩具，那机械化的动作更是给人留下深刻的印象。





將形勢扭轉的一擊

在最危险的时候，可以使出强劲的绝招，将形势完全扭转，不过，这些绝招都是扣除三点的 LIFE POINT，方法是同时按动三个按钮。

BOMBER 指标到达高峰期后，绝招便能够使出。



TOY 介紹



兵士的玩具，善用拳脚攻击，速度非常快。



攻击力强的角色，可惜行动比较慢，攻击后的虚位也非常多。



女孩子最喜爱的娃娃，灵活敏捷，攻击力一般。



擅长投技的角色，行动迅速，能够在一瞬间走到对方的身旁使出强劲的投技。



一个以零件组合而成的角色，攻击力强大。



野兽战士，招式很奇特。



跳跃力最强的角色，行动也快得惊人，可惜攻击力比较弱。



少年时代的英雄人物，攻击力强劲，只是速度较慢。



浴室良伴？的青蛙玩偶，拥有无数奇怪的招式。

バイオハザード　コード:ベロニカ

BIOHAZARD CODE:Veronica

这次为大家介绍CAPCOM推出的人气AVG游戏《BIOHAZARD》的两个最新作品：DC的《CODE. Veronica》和《Value plus》。

DC	CAPCOM	GD-ROMX3
	游戏类型 AVG	发售日 预定12月23日

游戏的第二个登场主角

在以往公开的资料中，《CODE: Veronica》的主角只有CLAIRE一个，不过，这次却发现游戏的另外一个登场主角，这个神秘人物，竟然是第一集的主角CHRIS。游戏的故事是第一集时间后的数天，CLAIRE为找寻哥哥CHRIS的下落远赴欧洲，可惜，在途中却落入敌手，当她醒来时，已经身在一个叫天天不应的孤岛上……究竟CHRIS在这集将会以怎样的形式出现呢？与CLAIRE又是怎样联络的呢？

主角一：CLAIRE.REDFIELD



系列中第二集的主角之一，性格刚强，好奇心旺盛，为了找寻失踪的哥哥和查明恐怖组织的阴谋，与师兄LEON共同进退，最后他们成功地逃离了“LAGOON CITY”。不过可惜，事件其实只是刚刚开始……

主角二：CHRIS.REDFIELD

系列第一部的主角CHRIS，为特种部队S.T.A.R.S的成员，善用各种枪械，也懂得操纵各种军用战机，可谓全能的战士，不过，在洋馆事件后，却突然失去消息，为了找寻他，妹妹CLAIRE决定远赴欧洲。



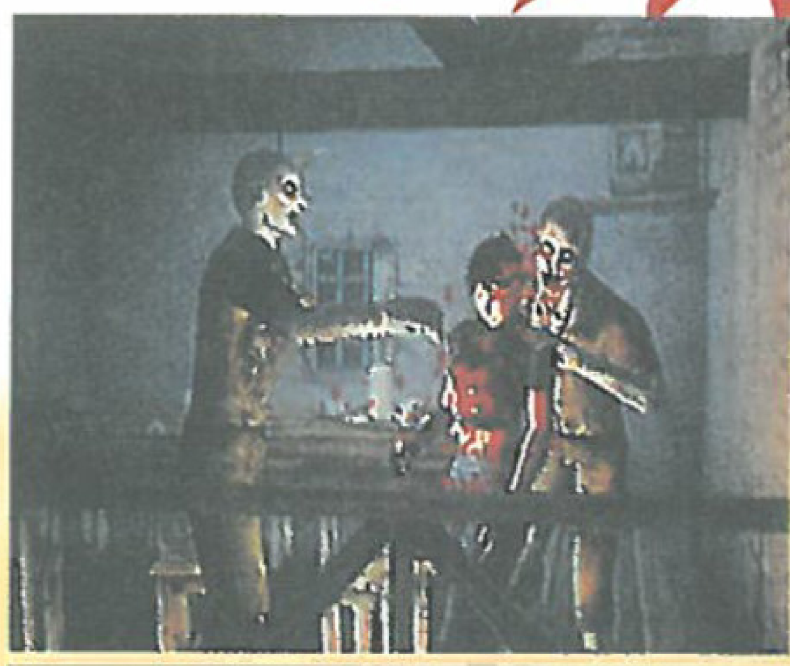
应该身在欧洲的他，为何会在这里出现？

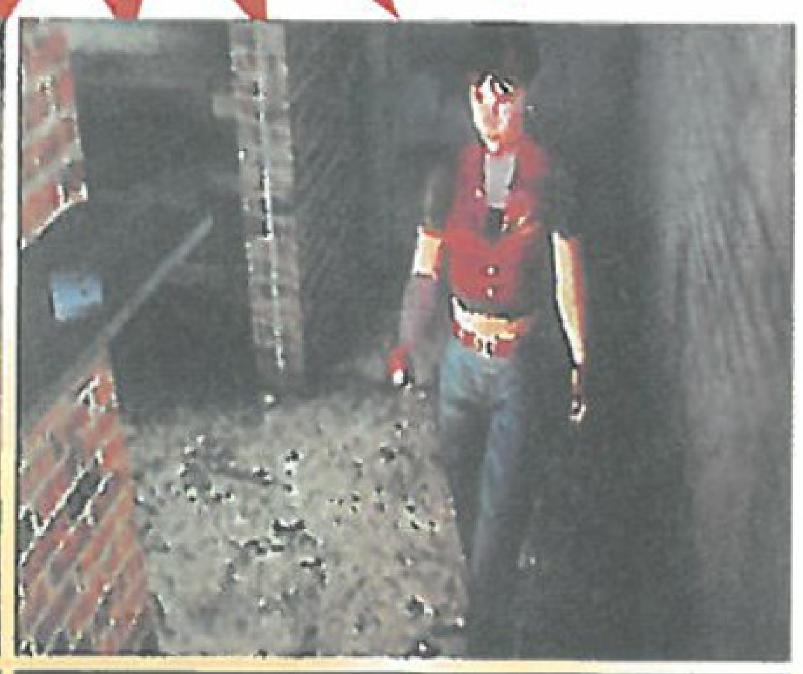


对CLAIRE来说，只有能够信任的哥哥。

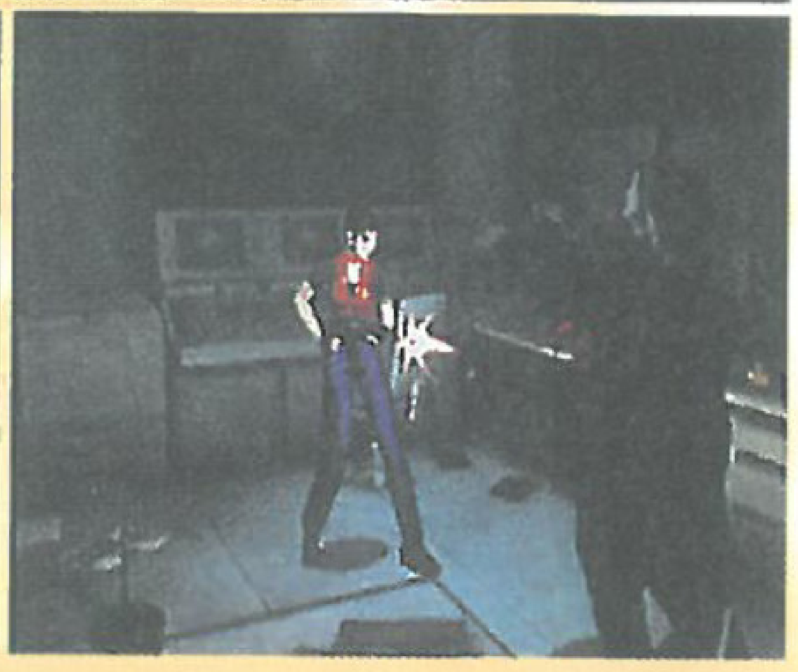












在黑暗中静待恐怖的来临

BIOHAZARD中最常见的敌人，当然就是“丧尸”，这是些行动缓慢，但生命力顽强的敌人，在这集中当然会继续捉住你咬，不过，这次主角的武器装备会有进一步提升，有了这些强劲的武器，再顽强的敌人也不再是你的对手。





威力最低、体积非常细小、方便携带的手枪，能填充最多弹药。







机关枪和来福枪，在这集当然继续登场。

三角度的射击动作

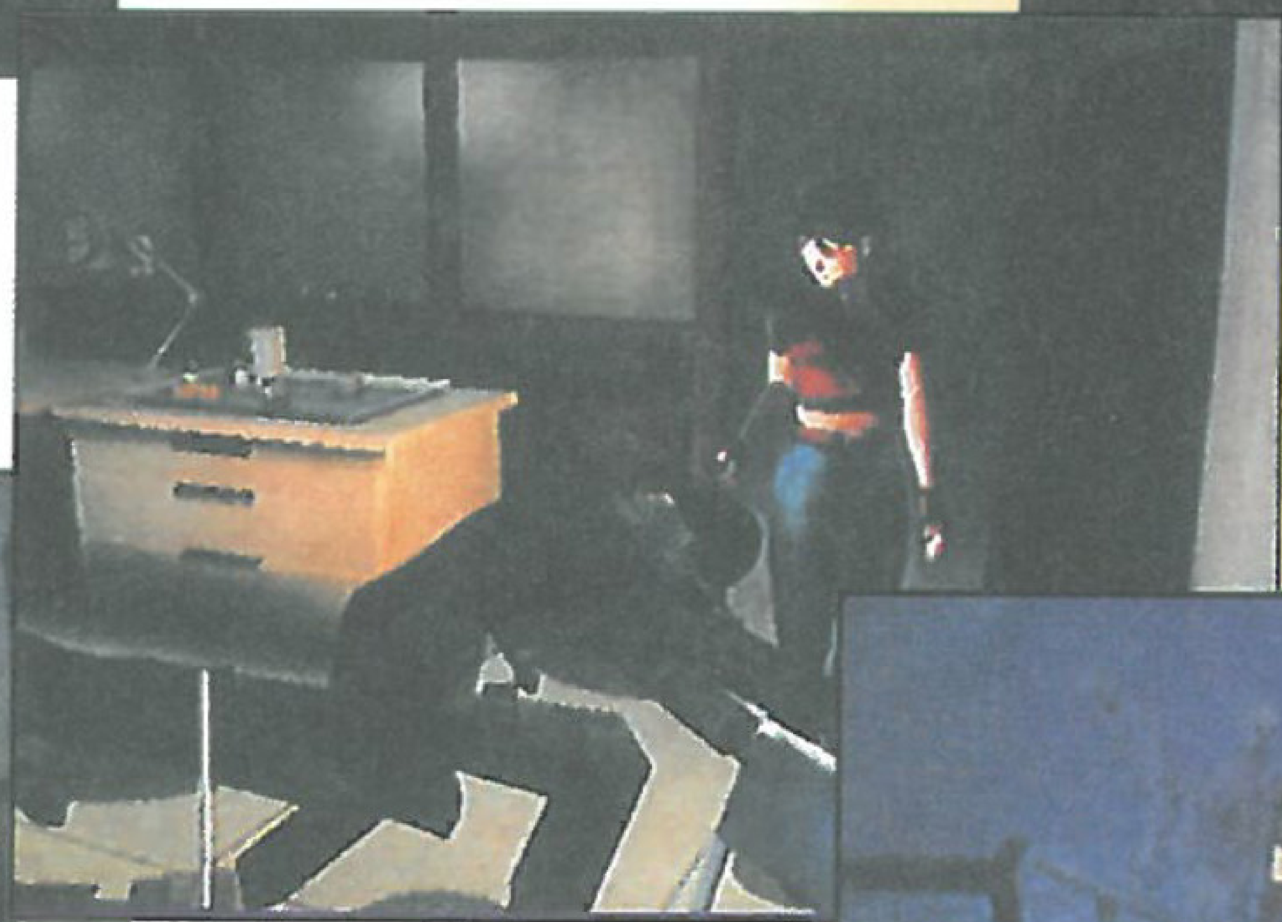


根据不同的状况，我们要选择合适的武器。



敌人躺下并不代表已经停止活动，所以，当敌人躺下时，我们还要继续攻击，直到敌人身上流出红色的血液为止。





打开房间的门，后面竟然有只丧尸在徘徊，不能犹豫，立刻攻击它吧!

游戏在画面表现及音效上都作了相当的改良。







这集的丧尸与第三集的一样，懂得利用楼梯向你迫近。



正面交锋有时未必是最有效的方法，回避也是一个解决办法。

丧尸以外的敌人

这个孤岛中的警察局，似乎也受到T-VIRUS的魔掌覆盖，在岛上，除了会出现受感染的人类“丧尸”外，还会出现其他强劲的敌人，需要根据不同的状况及敌人的特性，选择适当的攻击方法。

蝙蝠

唯一拥有飞行能力的敌人，会在空中无定向地飞翔，要将它们完全消灭并不是一件容易的事情。





狗

这些是受到T-VIRUS感染后的狗，行动迅速、非常顽强，数目众多的时候，最好选择回避。



将敌人集合在同一个地方，然后用来福枪一并攻击也是办法之一。



HUNTER

在第一集后半段出现的强敌，在这集中也会登场。

它们的一击必杀绝对要留意，尽量保持距离攻击是唯一的对付方法。

华丽的CG动画

DC版中不能缺少的，当然就是漂亮的CG动画了，除了通常游戏画面外，我们还得留意交待故事的CG动画，这些游戏与动画的交错，将玩者带进一个惊栗的、充满阴谋的世界中。

画面气氛营造得非常出色，天然光的效果水准也很高。



受到敌人的突然攻击你会如何还击呢?



十足警戒状态下的CLAIRE，似乎没有敌人能够接近。

在漆黑中，发现一个倒卧的男性，他的真正身份是……









倒卧的男性，究竟是人还是丧尸呢?



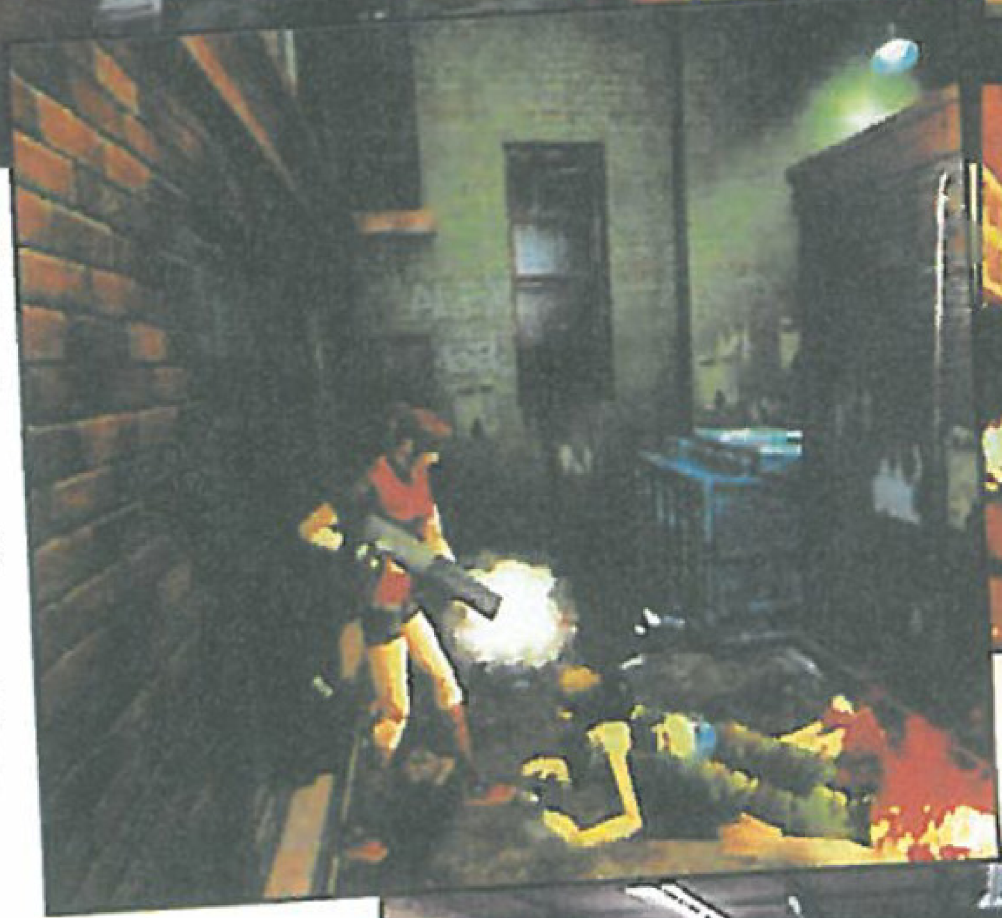
噩梦的延续，在DC中苏醒过来

系列中故事最为复杂的一套作品，在游戏中一共有两个主角，每个主角都有表里两个故事，这个崭新的故事进展，当时曾经引起极大的回响，这次这个移植作品，当然会将这个特别的故事进展系统完全再现，这个作品还将附送来年推出的《CODE：Veronica》的体验版。





两个主角，交错出四个故事分歧。

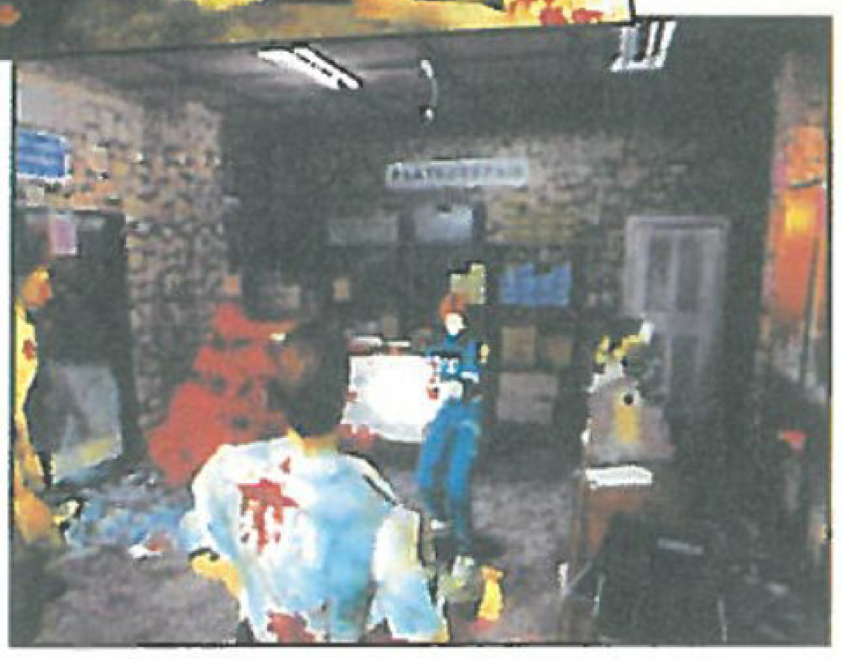


在第二集中的丧尸是系列中最顽强的，不但有敏捷的身手，还能够经受无数的子弹攻击。





让我们再次体验一下从火海中爬出来的恐怖。



发生在LAGOON CITY周围一个郊区的猎奇事件，因为特种部队S.T.A.R.S的存在而得到完满解决，但这其实只是故事的开始，因为秘密组织UMBRELLA的真正目的是要研究出终极的细菌武器“T-VIRUS”。

第二集的主角是上集主角的妹妹CLAIRE及师兄LEON，游戏也为两人准备了一个完全不同的故事分歧，只要完成两个故事，你便可以清楚两人在同一时间轴中发生的事情，游戏还有一个最特别的地方：只要完成一个角色的故事，便能够进入另外一个角色的故事。



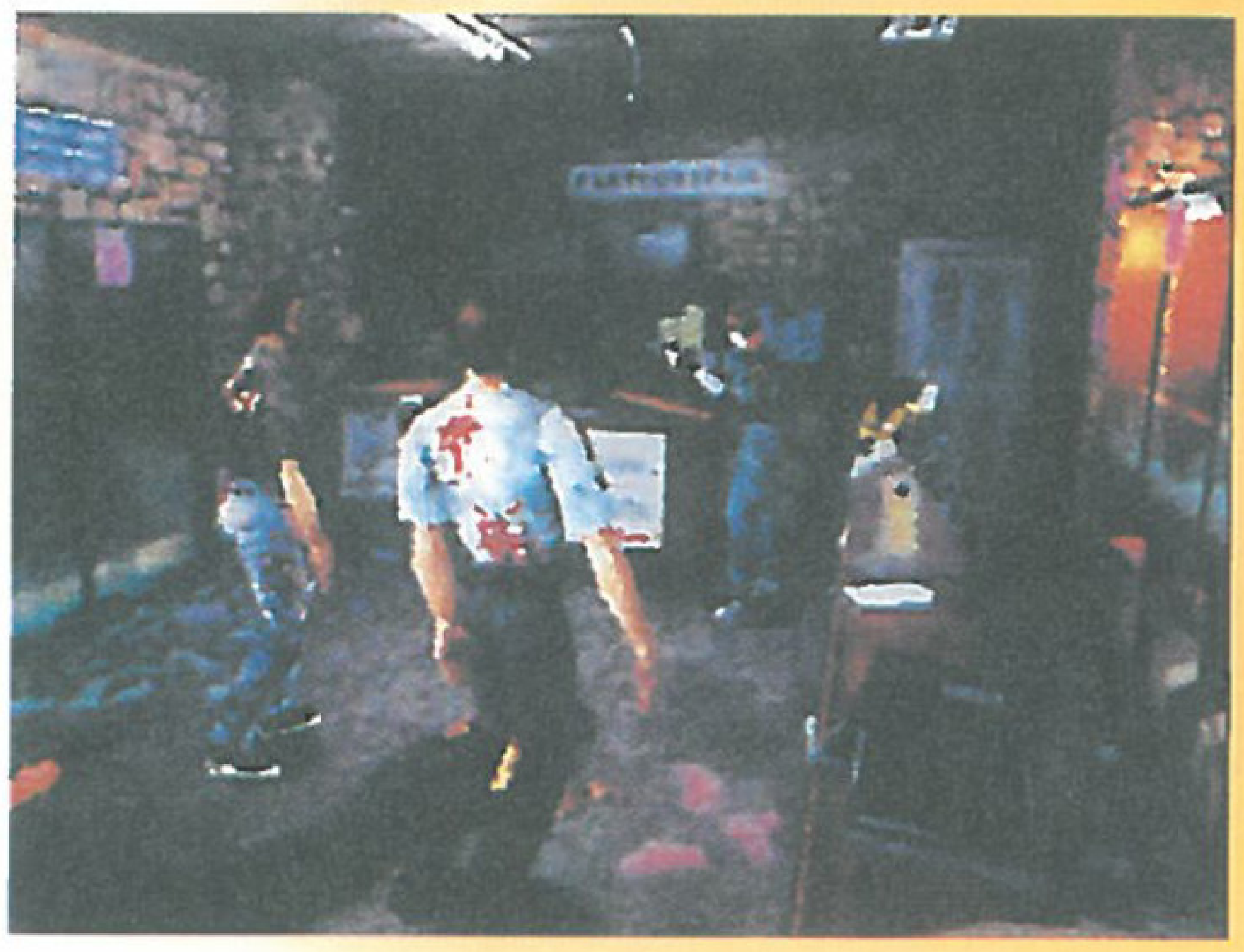
PS版中登场的所有怪物，都会得到完全移植。



在警察局内充满了毫无人性的丧尸。



击倒敌人固然重要，但有时为免浪费手上弹药，回避也是一个好方法。

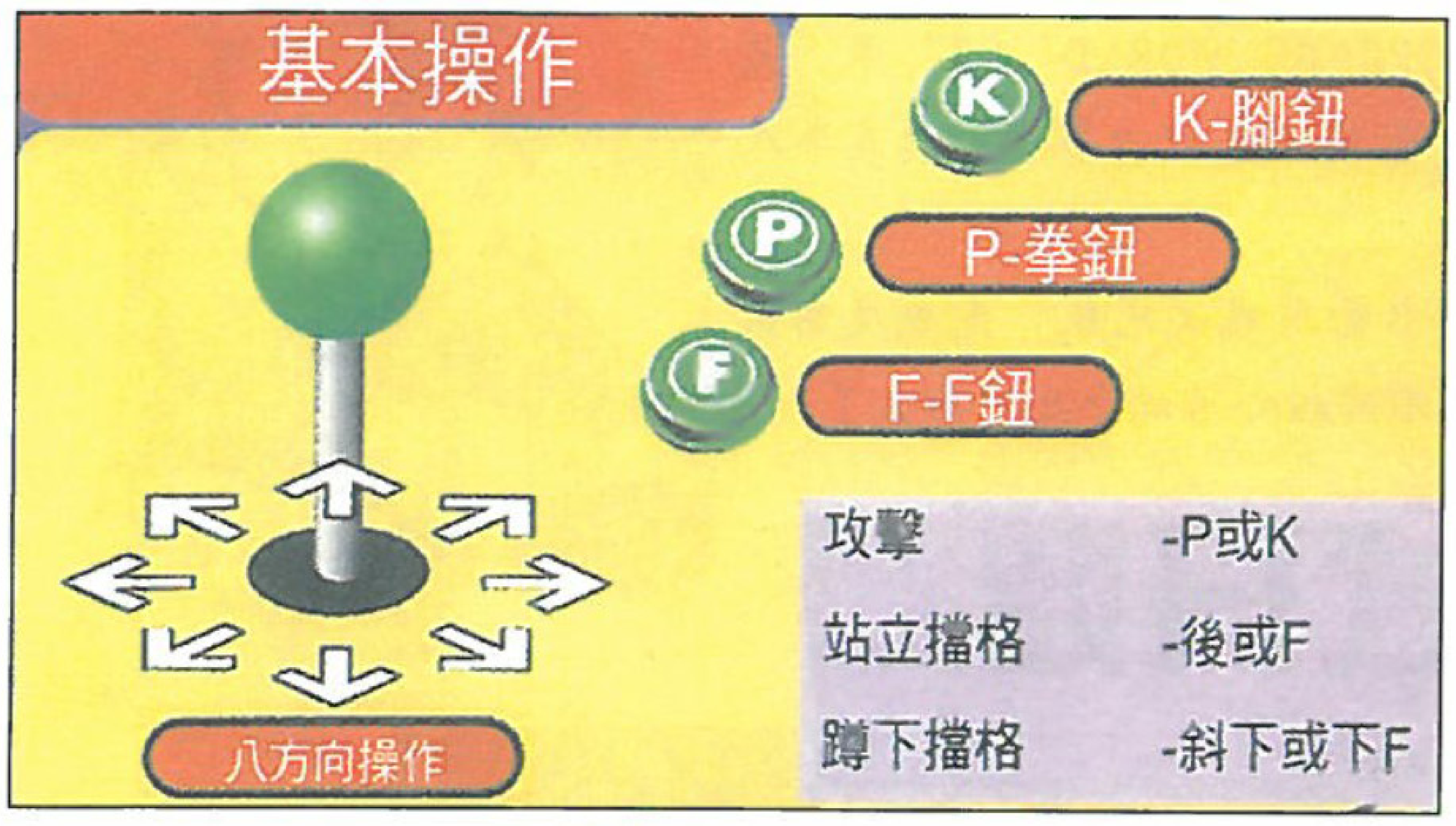




DEAD OR ALIVE 2 死 或 生 2

DC | TAITO | GD-ROM
游戏类型: FIG | 发售日: 未定

街机版本刚刚出动，DC版本虽然还不知道推出的日期，不过也指日可待了！让我们先看看这个游戏的一些基本系统吧！





投技	
P+F	上段投技
下P+F	下段投技

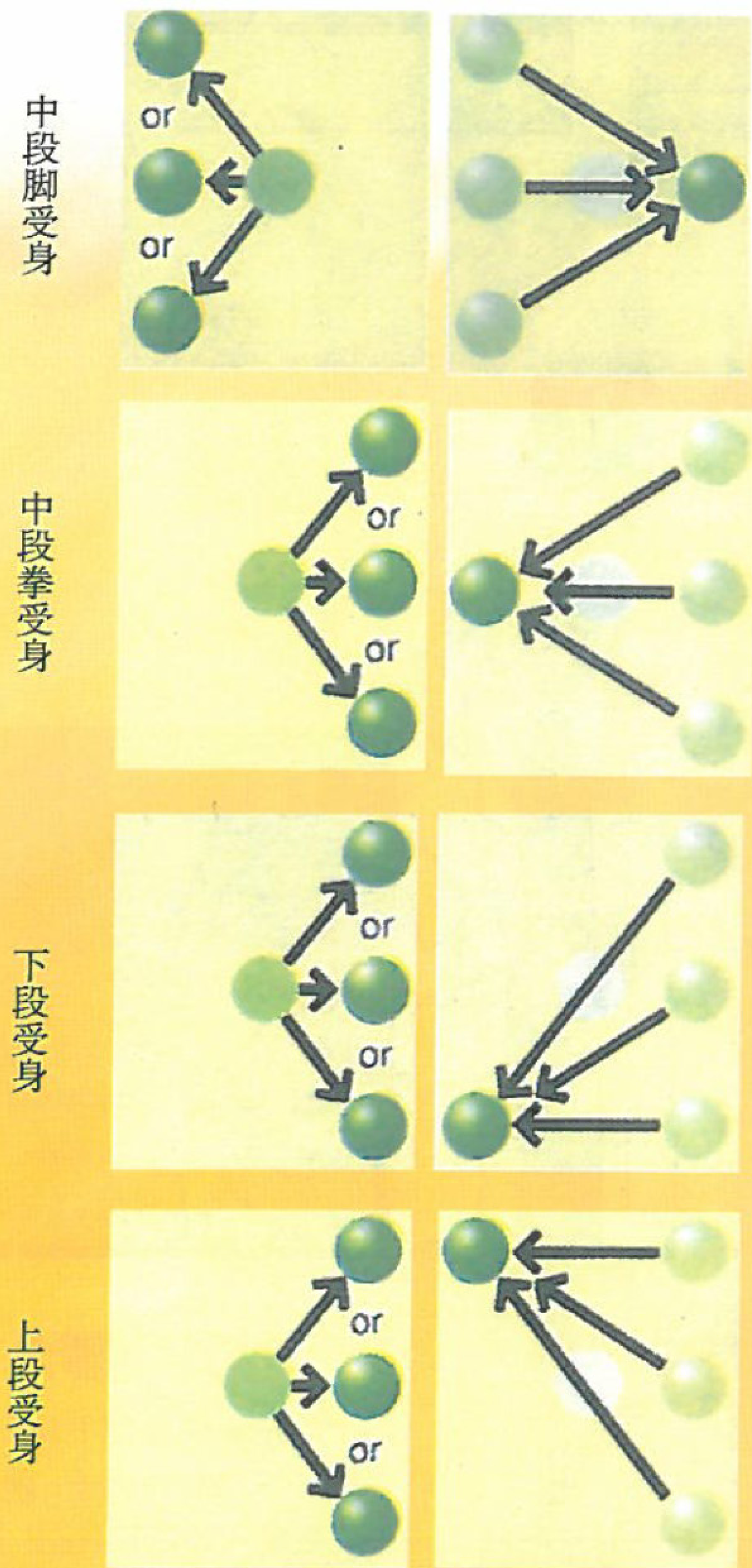
移动	
前前	－前DASH
后后	－后DASH
前＋推前	－疾走
斜下两次	－蹲下DASH

起身	
P或F连打	－起身
K连打	－起身并作中段脚
推下K连打	－起身并作下段脚
F连打	－横转身



华丽的攻击

受身的输入方法



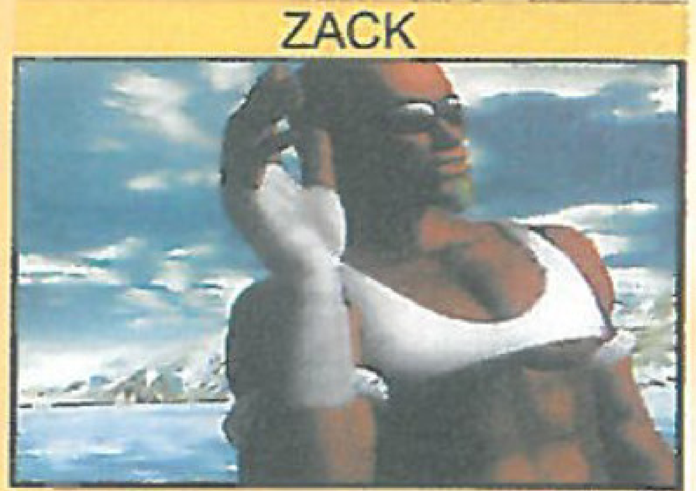




出现角色一览



KASUMI


ZACK


BASS


HELENA


GEN FU


HAYABUSA


JANN LEE


LEI FANG


AYANE


EIN


LEON

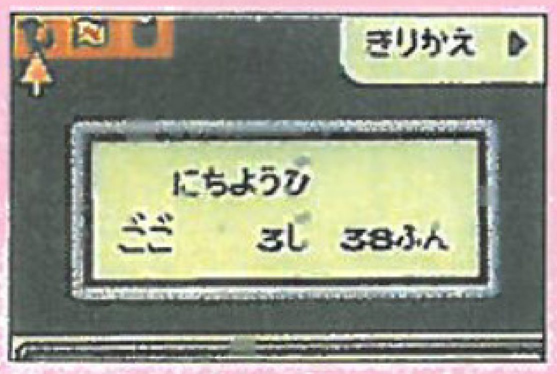

TINA


热切期待的金·银版本，不久就要推出了！

口袋妖怪 金·银

GBC	任天堂	盒带
	游戏类型 RPG	发售日：11月21日





相信很多FNAS对此游戏都苦候了很久，而在最近的“NINTERNDO SPCACE WORLD’99”中，就公布了这款游戏肯定会在11月21日推出！实在令人异常的兴奋。

而这次在场中展出的游戏试玩版，完成度高达90%！大概大家可以不用担心游戏会延期推出了！



故事正式开始

主角和他妈妈在一个小镇中居住，在这个小镇中有一间研究所。一天，研究所的博士突然收到一个来自POCKET MONSTER老伯伯的奇怪信件，因为这位博士最近正在进行一项研究，所以拜托主角去看看发生什么事情。而博士就拿出三个MONSTER BALL给主角选择其中一个，究竟大家会选择哪一个呢？故事也由此正式开始……







游戏开始时登场的主要人物



奥基多博士

著名POCKET MONSTER研究者，拥有相当高的知名度。



主角的母亲

经常充满笑容，但也不时为主角而担心







维斯基博士

另一位研究POCKET MONSTER的博士，就是他给了主角一个POCKET BALL。

从三个POCKET BALL中诞生出来的POCKET MONSTER

芝哥利达

感觉有点脏的它，武器是什么呢？



比罗亚拉斯

背部能够放出强烈火炎。





威利洛哥

拥有尖锐牙齿的它，看来性格有点暴躁。

七种新机能大公开！

MENU 指令完全解说

指令	解说
ポケモン	查看手持POCKET MONSTER的情报和编成
リュック	查看在背包中的东西
ポケギア	操作手表和收音机等
ゴールド	查看自己的情报
レポート	储存游戏
せってい	各种设定的调较
とじる	关闭MENU画面

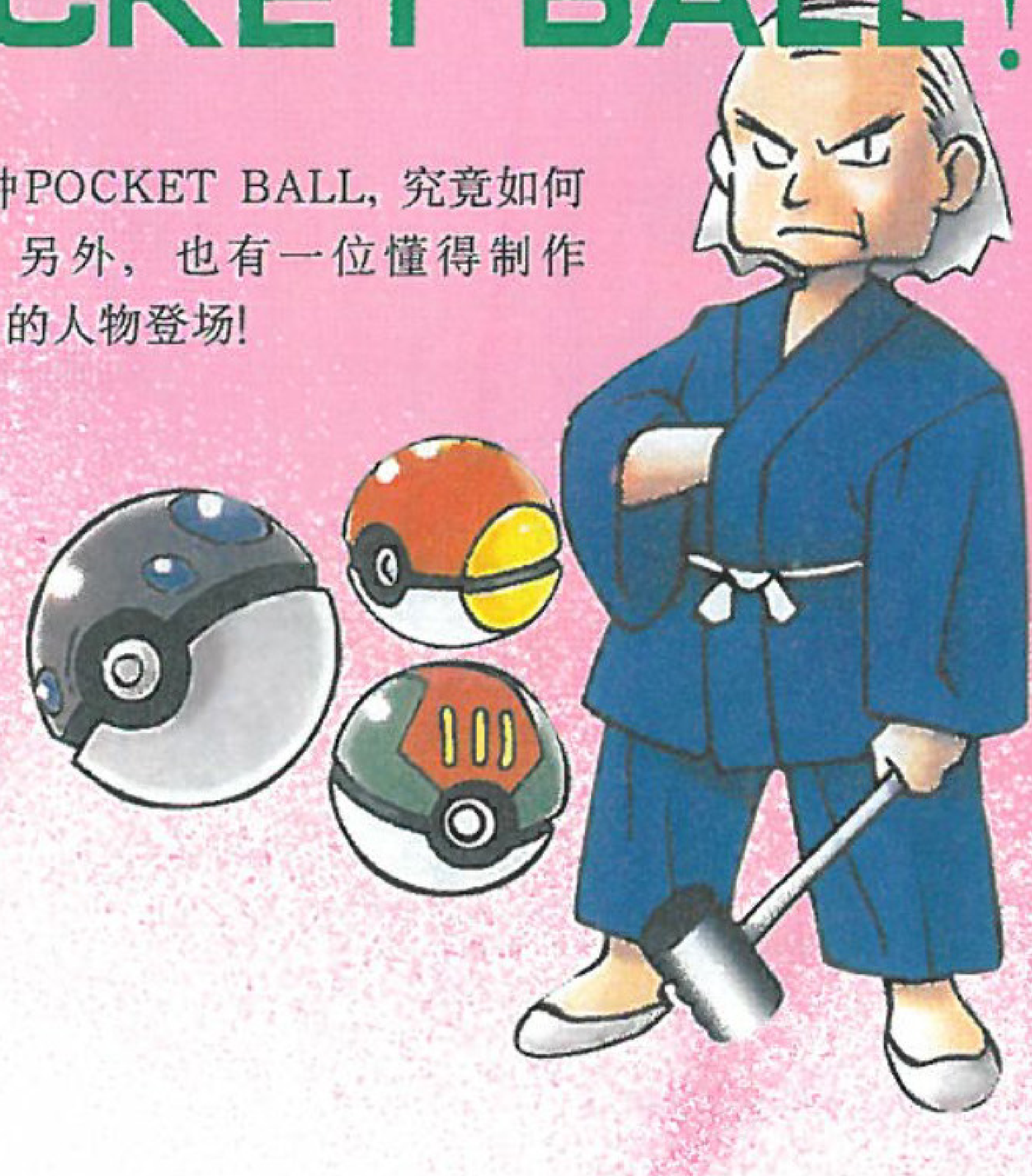






游戏中不可少的POCKET BALL！

新加入的三种POCKET BALL，究竟如何可以得到手呢？另外，也有一位懂得制作POCKEY BALL的人物登场！



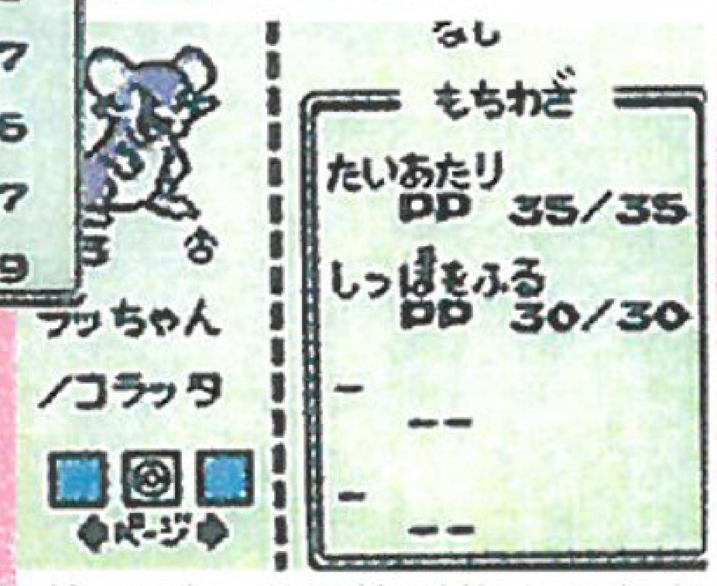
POCKET MONSTER的资料！

每只POCKET MONSTER都拥有三版的资料！可以想像当中的资料有多丰富吧！而相比起前作，这次的资料划分得更加仔细，好像这次分开了特殊攻击力和特殊防御力，而之前只是以一个数值来计算而已。不知前作的战术在这集中能否一样通用呢？



第一页：显示HP等基本状况。

第二页：显示拥有的东西。



第三页：显示特别能力和名字。

POCKET MONSTER 宠物小精灵“新面孔”

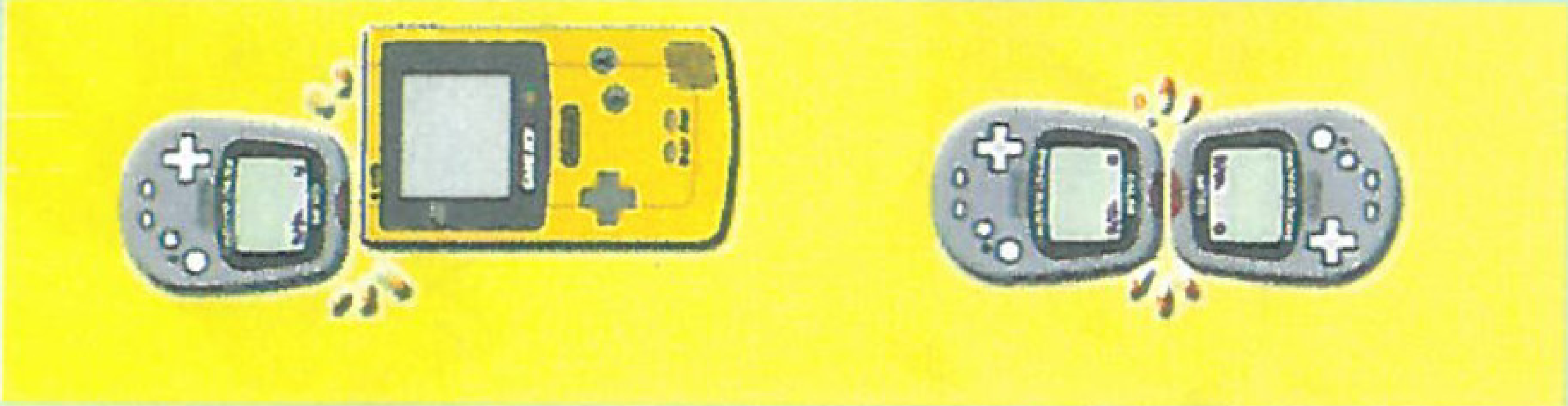
POCKET PIKACHE COLOR 金/银版



这次要为大家介绍的并不是《POCKET MONSTER 金/银》的最新消息，而是一部似曾相识的手掌式游戏机《POCKET PIKACHU》。去年3月份这部以步行时所产生的震荡来育成比卡超的手上游戏机一推出时，曾经掀起过一轮抢购热潮，不知这次这部新版本的《POCKET PIKACHU COLOR 金/银版》会不会再创销售高峰呢？

红外线通信

这款游戏机最大的一个卖点就是可以将育成的资料通过红外线通信系统传送到GAMEBOY版的《POCKET MONSTER 金/银》，使GB版的游戏性大大增强。只可惜这个功能只限于GAMEBOY COLOR，不能对应其他类型号的GAMEBOY，当然各位玩者也可以利用两部《POCKET PIKACHU COLOR 金/银》作资料交换。



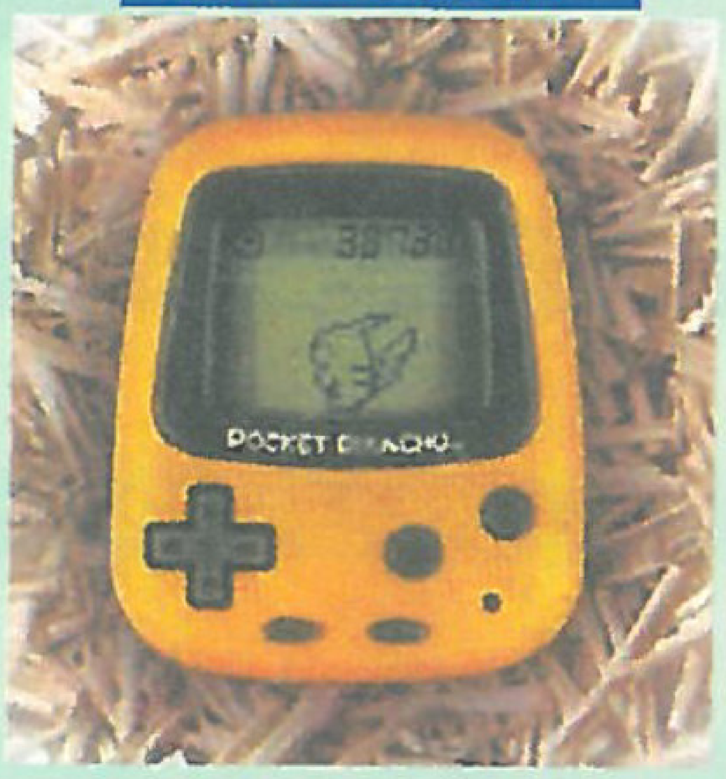
全彩色显示

这次新版本的《POCKET PIKACHU COLOR 金/银》采用了全彩色显示，而且画质也比上集优胜，这样比卡超的每一个小动作都可以看得一清二楚。不错吧！

全新的步数计算

在旧有的版本之中，游戏只会记录玩者的总步数。但是在这次的版本中，游戏只会记录7日内的部数纪录，想你的比卡超健康成长的话，还是多走两步吧。

新加作曲功能





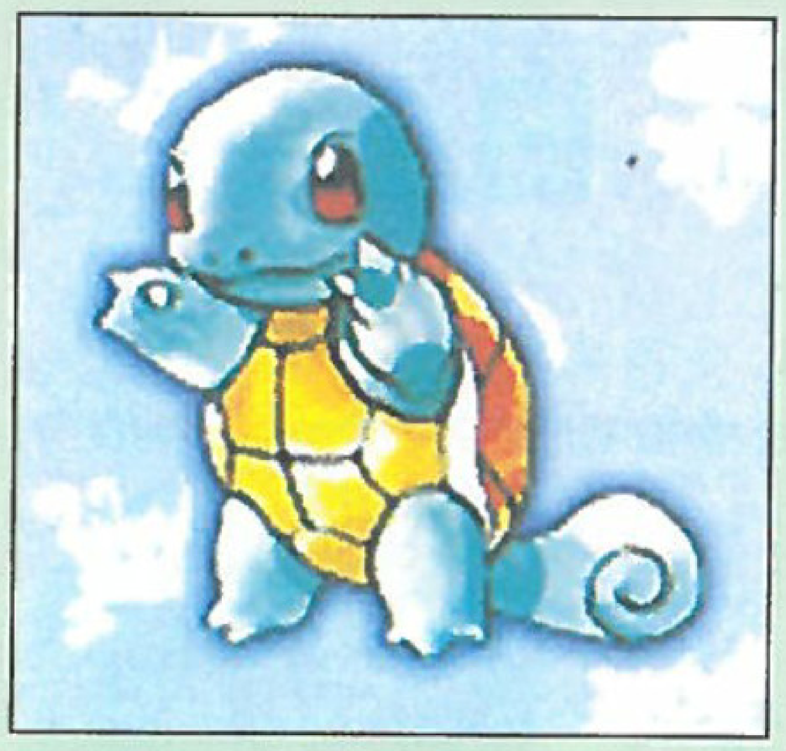
手机可以输入歌曲作铃声，而这一部《POCKET PIKACHU COLOR 金/银》也可以让玩者自行制作ALARM的铃声。只要你肯花点心机的话，就算要输入字多田光的“AUTOMATIC”也不是难事。

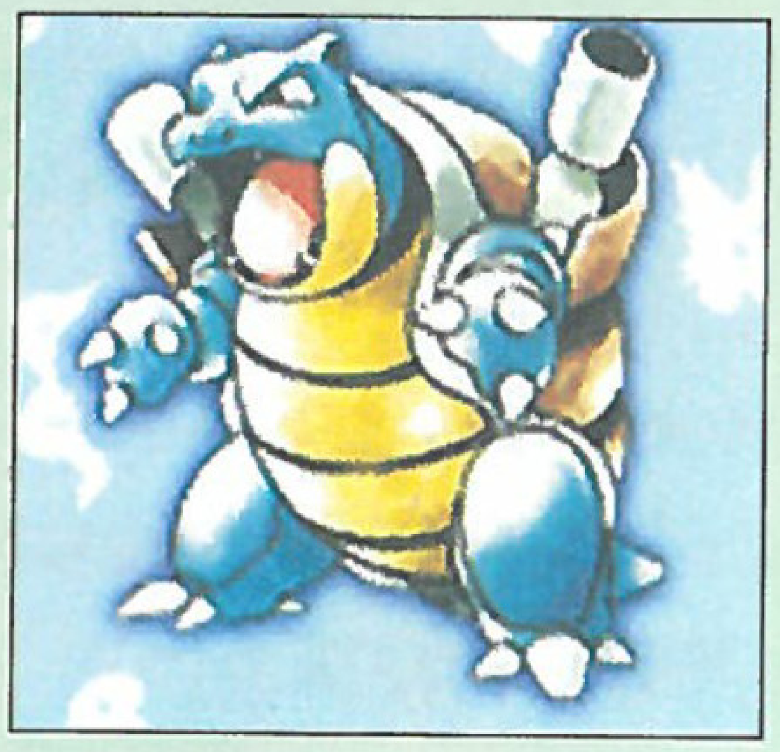
POCKET MONSTER 蓝(青)复刻版

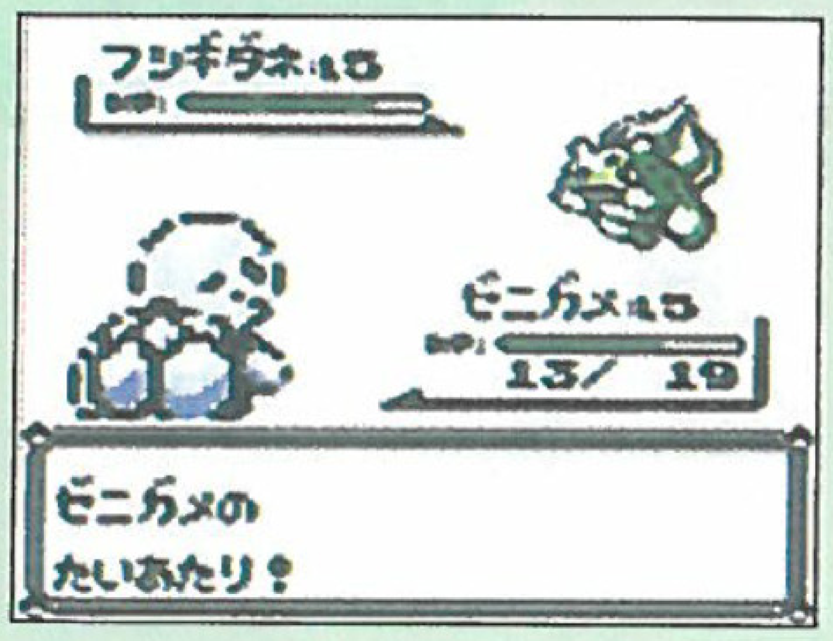


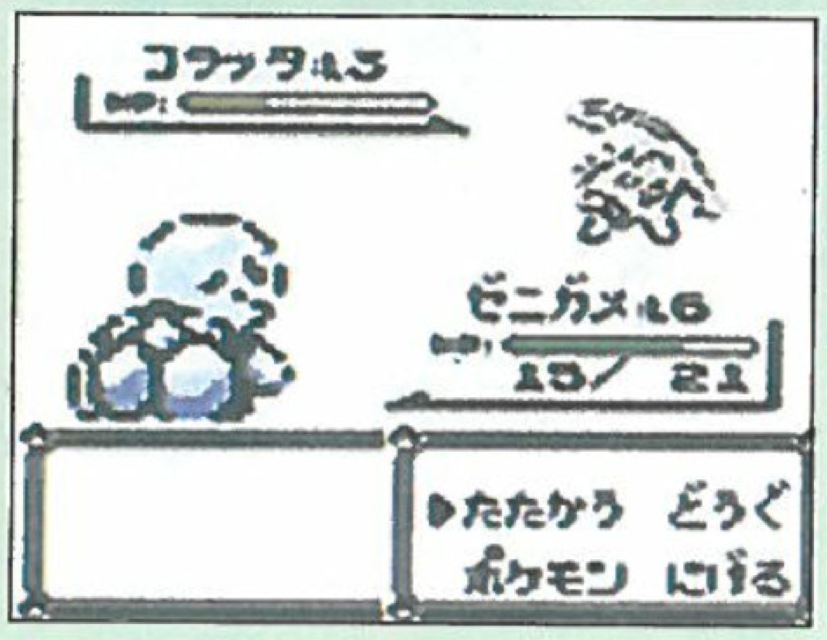
3年前，当《POCKET MONSTER》首次推出的时候，曾推出过《红》、《绿》和《蓝(青)》三个版本。一直以来，我们在市面都只能见到《红》和《绿》版的《POCKET MONSTER》，那到底《蓝(青)》版的《POCKET MONSTER》哪儿去了呢。

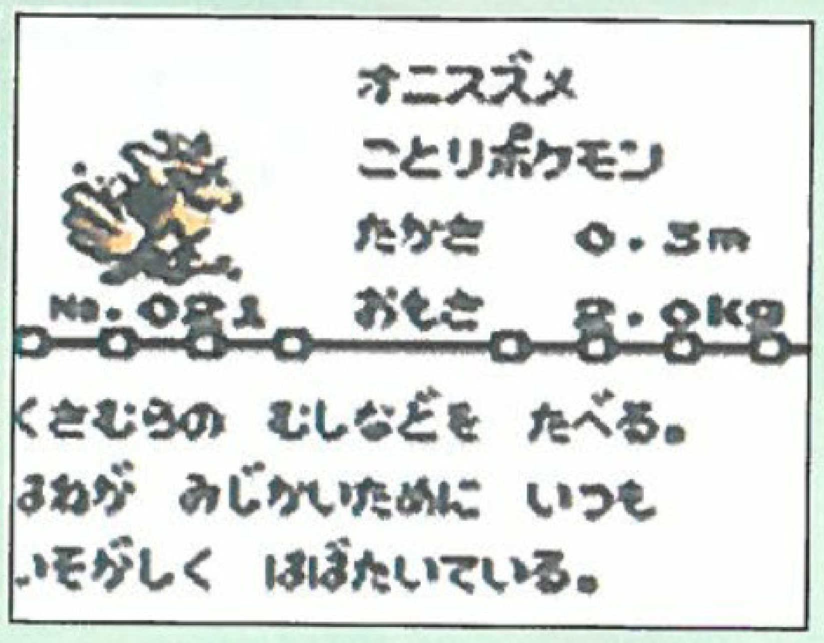
原来所谓《蓝(青)》版的《POCKET MONSTER》，是要通过杂志应有的募来换取的，由于数量极少所以诸位FANS就只有望梅兴叹了。不过这已经是三年前的事了，虽然今时今日美版的《POCKET MONSTER蓝》已经推出多时，但相信不少FANS仍希望可以集齐全套的《POCKET MONSTER》吧。这次为配合《POCKET MONSTER 金/银》的推出，任天堂方面特别再次推出《POCKET MONSTER 蓝(青)版》的游戏，这次游戏是真正的公开发售，各位终于不用再空等了。







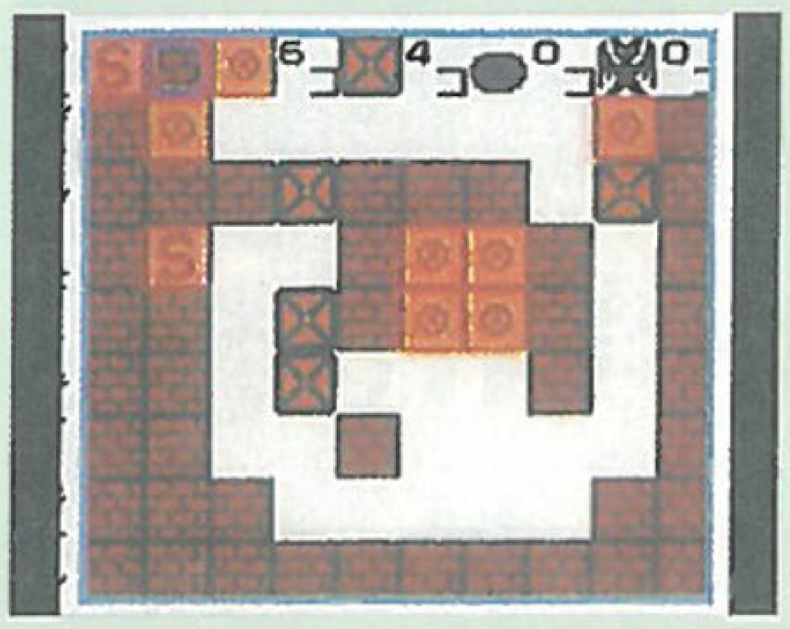


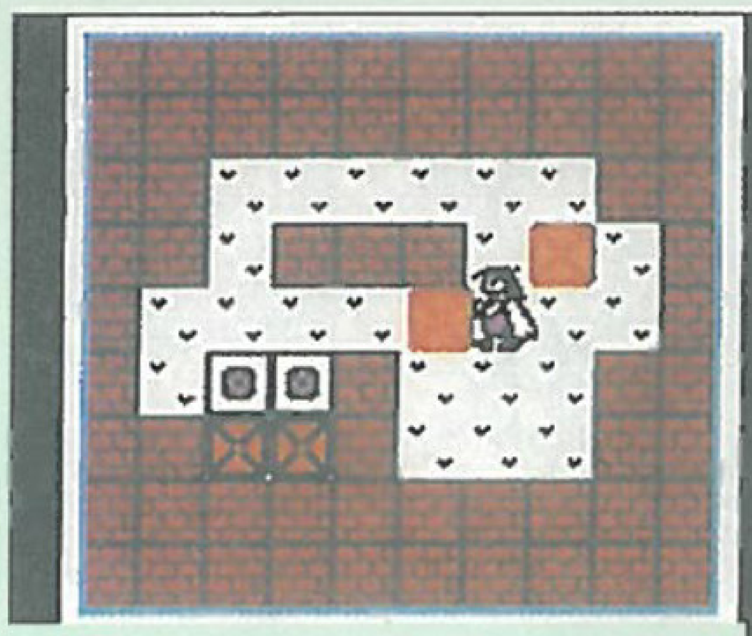


GAMEBOY 最新游戏介绍

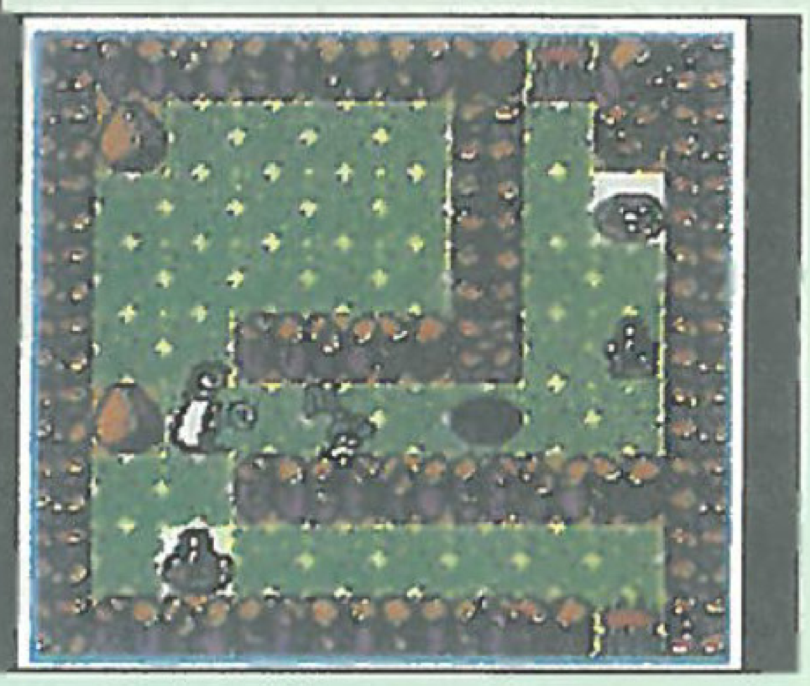
仓库番传说 光明和黑暗王国

■GBC ■PUZ ■盒带■容量 8M■JWING■11月18日■4300日元



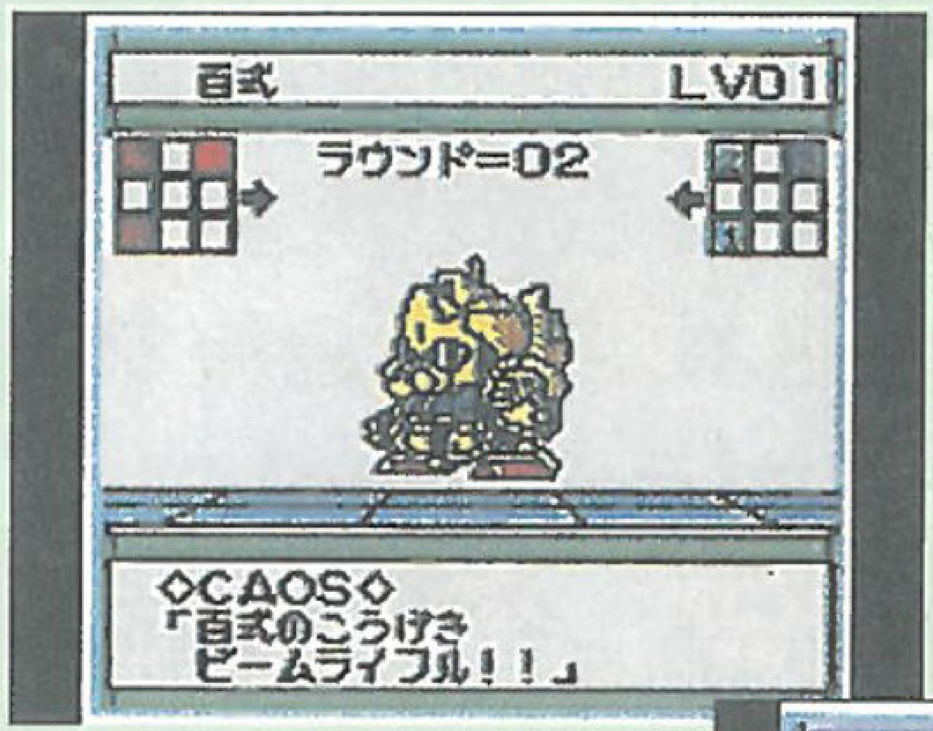


经典的PUZZLE游戏《仓库番》再次被移植到GB上，这次的游戏共分为两个游戏模式，分别是ORIGINAL MODE和STORY MODE。在ORIGINAL MODE里面，游戏的玩法大致和以前的版本没有多大分别，只要你能够将那些木箱移到指定的地方就可以过版。在STORY MODE的游戏里，玩者的任务是要从魔王的手上将公主救出来，游戏的玩法就是要将每一版的神像移动到魔法阵的位置。但一路上会有不少怪物和陷井，要利用手上的麻醉弹将怪物打晕，再将他们推进陷井就可以安全通过。



THE GREAT BATTLE

■GBC ■ETC ■盒带■容量 8M■banpresto■12月3日■价格未定



单是看名字的话，还以为是什么《大战略》之类的游戏，但其实这是一个集多个动漫画英雄于一身的CARD BATTLE游戏。其中包括我们熟悉的“机动战士系列”以及“蒙面超人系列”。在每一场战斗里面，玩者可以挑选3张卡来进行比赛。只要能够在20个回合内将敌人的牌打败，就可以获胜。游戏的目的就是要在RANKING大会上获胜。最初玩者手上只有一些等级较弱的牌，只要经过不断的挑战，牌的等级就会提升，另外玩者也可以用比赛得来的奖金，在商店中购买等级更强的牌，游戏最有趣的地方就是使用不同的牌会有不同的招式出现，说不定可以看到V3使出“风雷电”呢。

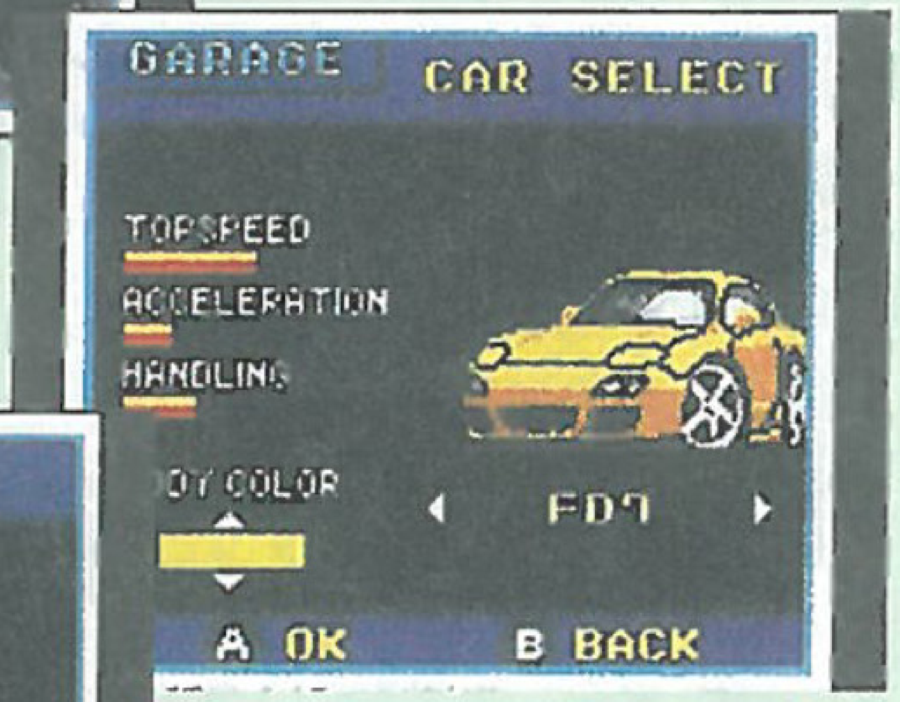


POCKET GT

■GBC ■RAC ■盒带■容量 8M■MTO■10月中旬推出■3980日元



自从GAMEBOY COLOR推出之后，便有不少赛车游戏在GBC上推出，其中还有些附设震荡器呢。不过这次要为大家介绍的赛车游戏《POCKET GT》虽然并没有附设震荡器，但游戏性绝对不会因而减弱。整个游戏共分为山崖、海边、高速和一般赛道4种，每一种赛道都分别有6种不同难度，玩者可以根据你的喜好去设计一条属于自己赛道。



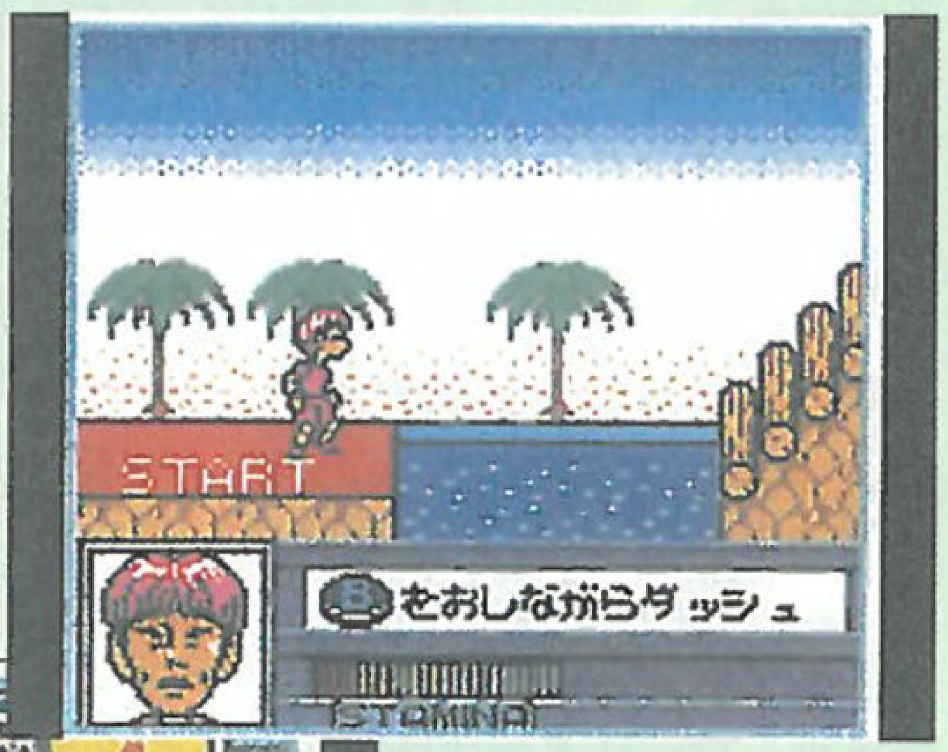


每当玩者在赛事中胜出之后，游戏里面的赛道就会增加，还能得到一些改装用的道具。利用这些道具，玩者可以改变车辆的性能来配合赛道的需要。

筋肉番付GB 你就是挑战者!

■GBC ■ACT ■盒带■容量 8M■KONAMI■11月25日■4500日元

曾在日本推出的《筋肉番付》手提游戏机，游戏性十足，一推出便大受欢迎。这次被移植到GB之上，不知道成绩如何？基本上GB版本的游戏和手提机版本的玩法差不多，不过有GBC的彩色显示效果会吸引人得多。上次手提版《筋肉番付》推出时，厂方找来了中山亚微莉作宣传。不知道这次的GB版又会找哪一位







PS	NAMCO	GD-ROM
	游戏类型　RAC	发售日　未定

PS之代名词在PS2正式登场!





NEW RIDGE RACER(暂称)

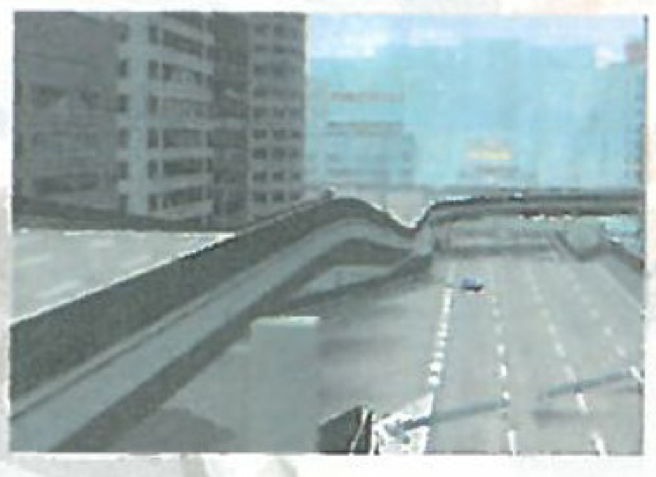
提到NAMCO的《RIDGE RACER》(以下简称《RR》),相信大家都不会陌生,因为自第一集移植到PS后,厂方便为此机种专门制作续集,到去年末已推出到第四集,绝对有资格被称为PS的代名词。到了PS2的发表,《RR》在新机登场的呼声非常之高,厂方也没有使支持者失望,最新一集《RR》决定在PS2这部划时代机种上推出!暂称为《NEW RIDGE RACER》(以下简称《NRR》)。

发挥新硬件极限



NAMCO的开发技术一向有目共睹,她们时常能够极限发挥主机性能,制作出超乎想像的高质素游戏,这次的《NRR》当然秉承厂方一贯的宗旨,藉着强大性能展现出过去表现不到的惊异高质素,由车身质感、背景的存在感以及车行走时真实的感觉,均能让大家感受到《NRR》发表时给予的极大冲击!

特殊效果



除了车辆外,《NRR》也有新的元素,就是加入了很不同的画面效果,使比赛进行时更加有迫力,现在可从图片中看到的包括火花、车轮刮起的烟尘和表现出的景物远近效果,相信日后还会公开更多更新的表现。



每一集游戏都有主题车,这集的主题车是一辆全红色的跑车,一如以往,NAMCO的赛车作品都喜欢由自己设计,虽然那是一部架空的跑车,但是制作出来的表现可一点也不会给人虚假的感觉,真希望在现实中也会有这部跑车。除此之外,游戏中还有多款不同的跑车以供使用,还有各种对手车,现在还不知道玩者能否全都使用。

赛道背景



过去《RR》的赛道背景已制作得很出色,而到了《NRR》上更是发挥得淋漓尽致,因为PS2有强大的多边形能力,因此不



单止车辆漂亮,背景同样能细致地表现出来,别说爆格或闪烁,景物还以最扎实的效果呈现在游戏迷眼前。

重温视点

从现在公开的画面中,可见游戏保持着过去的两种比赛视点,一是看到车的后方,另一是变成车头主观视点,此外现在已变成赛车游戏不可欠缺的比赛重温视点,自然也做得更加尽善尽美。



新赛车皇后登场

在《RR》推出时,厂方特别为游戏设计了一名假想偶像永濑丽子,深受欢迎,不过到了《NRR》,开发者决定用一名新的赛车皇后取代前者,她就是深水蓝(Ai Fukami),与"前辈"的活泼比较起来,她给人一种妩媚的感觉。

深水蓝资料

出生日期:1979年12月12日
年龄:19岁　　职业:模特
星座:人马座　　血型:B
出生地点:神奈川
身高:168cm　　体重:49kg
三围:88-58-86cm
脚部长度:24cm
专长:煮世界各地的咖哩
嗜好:摄影、潜水
喜欢食品:蜜瓜
假日活动:驾驶
梦想:写车辆随笔
最钦佩的人:永濑丽子




攻略透解



WILD ARMS 2 38

DEWPRISM(露珠之灵) 56

ARC THE LAD III(妖精战士) 64

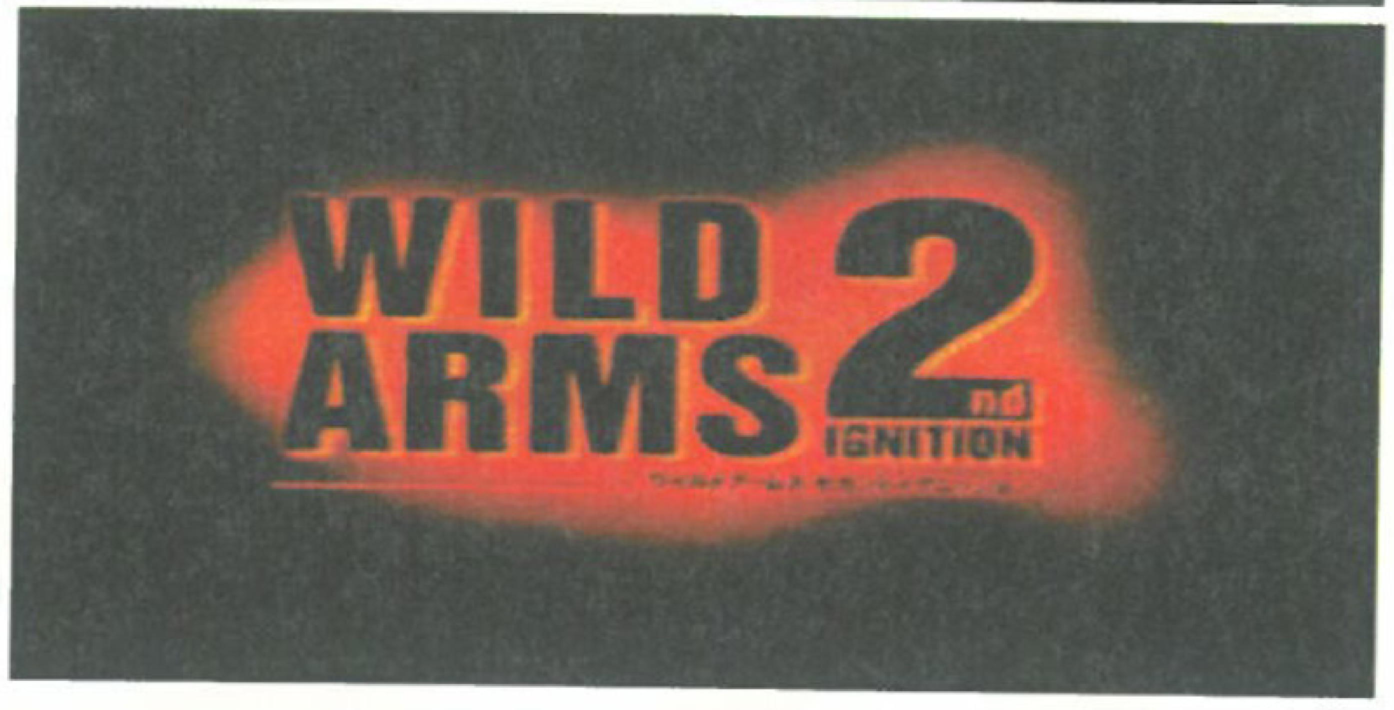
CHRONO TRIGGER(超时空之轮) 68

PSYCHIC FORCE 2(超能力大战2) 73

JO JO' S ADVENTURE(乔乔的奇妙冒险) 74

WILD ARMS 2nd IGNITION

PS	SCE	CD-ROM × 2
	游戏类型: RPG	发售日: 已发售



勇闯敌舰内部

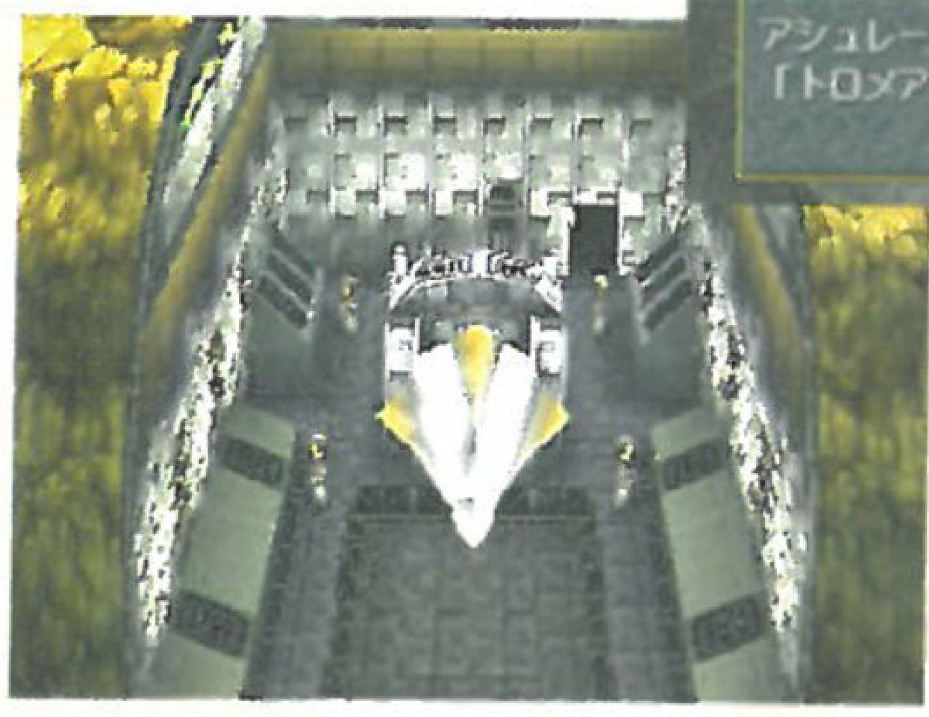


接着画面转到机关室，艾温采用的作战方法是派四人乘舰锚进入巴鲁杰沙斯内部，令敌方处于失去战斗力状态后便把锚收回。艾温说马上便会将搭载有亚修利四人的锚射向敌舰后方。

四人成功登上战斗翼巴鲁杰沙斯，艾温对他们说明这次的任务是令敌舰处于失去战斗力的状态，在舰上各动力部机能停止后，便可回到登陆的地点，己方会收回锚让四人回到云尼里雅舰上。



四人沿路前进，当众人完成任务后便准备返回起点，



岂料在途中却被托罗米亚叫住，对方会乘升降机下来，双方争议一会后还是要大打出手，对方的攻击没有改变，只是变得更弱，原本可伤全员200HP的攻击也打了个折扣，可轻松取胜。

收集敌舰残骸记录

亚修利战胜后，才知托罗米亚也使用缓兵之计，目的是让全舰的人员撤走，而巴鲁杰沙斯则成为四人的墓，说完后他转身逃去。此时舰已开始震动，添记起现在此舰与云尼里雅的锚连着，若是巴鲁杰沙斯坠下，前者亦不能幸免。

亚修利连忙向艾温联络，要求对方先将锚的连线切断，他们则会尝试控制巴鲁杰沙斯以舰身下水缓冲，事到如今艾温也只有祝他们好运。四人乘托罗米亚的升降机来到上层主控制室去，由布兰德试着操纵前方的电脑，可是说时迟，那时快，舰身已掉到海上，幸好四人都安然无恙，艾温也驾着云尼里雅来迎接他们。





迷宫攻略：

1.在迷宫中，你需要关闭3处电脑，要关闭电脑，你需要得到3个密码，它们分别是TA2360、TC6503和TB8180。

2.这里的迷宫不太难，都是一些搬箱子的小游戏，你只要注意观察，应该不难解开。

众人平安回到美莉亚布鲁城见国王，国王想起基鲁多古拉多领主之前的窘态也觉好笑，虽然他们被奥迪莎袭击，却得到好结果，尽管最终还不是完全达成共识，但是已有进展，基鲁多古拉多也愿意提供一艘高速水上艇“HOVERARAFT”，算是一大收获。

接着艾温说出新的任务，尽管巴鲁杰沙斯被毁，却不代表奥迪莎被击溃，现在要乘胜追击，要活用高速水上艇的水上机动力，以内海为中心扩大活动范围，同时使用它搜索巴鲁杰沙斯留下的资料记录()，资料共有三个，集齐后相信经过研究可提升己方战力。国王则补充高速水上艇现停泊在西面的海岸。



高速水上艇游览内海

四人离开王城，此时可以先回到之前被囚禁的哥尔哥达刑场，凭着佩卡之助，可以取得之前无法接近的宝箱，内有死亡替身“やぎのぬいぐるみ”，与及接关金币“1ギミルコイン”。

往西面的海岸乘高速水上艇，基本操作方式与云尼里雅相同，不过它只能在沙滩下停泊，按×键是下船登岸，按○是乘搭。还有此艇本身已有人造卫星高空映像，可以按START看到整个世界平面图，能知道已到过的市镇位置。

这时大家先沿着海岸绕一圈，在内海中央半岛旁会发现一个孤岛，在沙滩对面海面搜索可找到“记录资料1”。

然后航行到南部，那里有一条叫利奇奇斯(リキキス川)的河，在河口旁的小沙滩调查会有告示牌。



河流有多个分枝，靠东是个树林，也就是隐之里巴素格附近的森林，而河的东南有一道瀑布，但是现在并未有什么特别。

西面则是大沙漠，在沙滩附近调查有路牌说明向西北方向前进的峡谷有绿洲确杜里(クアトリー)，不过现在

还找不到，那里的北部有条巨大的峡谷。

前往妮露卡的故乡

接下来可以全力找余下的两个记录资料，与艾温联络可知道有一个在内海北部，于正北方岛屿以南海面找到“记录资料2”，最后在西面“雷音之槛”对面海面找到“记录资料3”。全部集齐后便和艾温讨论下一步行动，对方会命四人先回美莉亚布鲁城。

虽然得到了记录资料，却发现有保护程式，国王便问怎么办，艾温说他认为可交西额诺查自治领处理，妮露卡听到这里暗叫不妙，但是别人并未在意，艾温继续说那里一直在进行学术研究，相信能解开保护程式，问题是怎样前往，因为那里没有供云尼里雅降落的地方。



这时妮露卡说那里不管水路还是陆路都到不了，艾温便记起她正是西额诺查出生的人，可是妮露卡表示她用传送结晶亦无法回去，问是否有别的方法解开保护程式。这时国王说他记得在德武真地区运出矿石的隧道能前往西额诺查，那人是名有情有义的好汉，妮露卡知道始终还是要回故乡感到很困扰。

四人使用传送结晶直接飞到德武真町去，在镇内酒吧北面的角落找到那名矿工，他知道国王称赞他感到很高兴，便告知在庞波高山内是有一条地隧道，现在开放给四人，说罢给亚修利一个“亲方之证”。

再进庞波高山矿洞

接着四人再度前往东面的庞波高山，在南面的门以前开不得，现在凭着“亲方之证”便可通行。

迷宫攻略

1.在迷宫里可得到亚修利第四种特殊武器。而妮露卡则能学到第二种特技急冻杖，有它可以令特定的火焰熄灭。然后用急冻杖弄熄火焰，三个火盘就会消失，这样就可以进入后面的通道。

2.之后会见到一个位于高处的房间通道，要前进必须将下面的木箱拉到通道下的位置，然后用亚修利或妮露卡的特技射击按钮，放在上方的木箱会落下形成通道供前进。

3.之后又是一个动脑筋时候，在迷宫里有两个踏在上面才有反应的按钮，对面有两个木箱。先将下面那个木箱压着其中一个按纽，降下另一个木箱，然后将那个木箱到中央的凹位，然后再将先前那个木箱移到另一个凹点上就可以了。

四人经庞波高山另一边的出口到达东南面大陆，这里一片冰天雪地，往西南有两条分岔路，往西南方向搜索，会见到目的地西额诺查自治领。

惊闻妮露卡的秘密

四人进入西额诺查自治领，它是建立在结界中，需要经传送才能到达，刚抵步妮露卡却迫不及待的说要找人解读记录资料，而且不停四处张望，好像生怕被人看见。



这时会有一名少年到来，他是此处魔法学校的优等生，从他口中得知妮露卡竟然是离家出走，妮露卡连忙否认，称那只是到各国漫游及武者修行，不过那优等生却一再称那是离家出走，少年名叫天尼，是妮露卡的同班同学兼朋友，但是妮露卡却说自己讨厌对方，因为天尼喜欢用成绩来与她比较。



闲话说过，百列特道出他们来此的目的，天尼便说众人可以到教室找麦古雷嘉老师，他临走之前还不忘对妮露卡说别忘记与他作魔法决胜负。

四人接着可以自由行动，所有商店都聚集在东南面，而商店旁有个升降台，与附近的人谈话后可以乘升降台往天文望远镜，不过现在并没有任何特别。

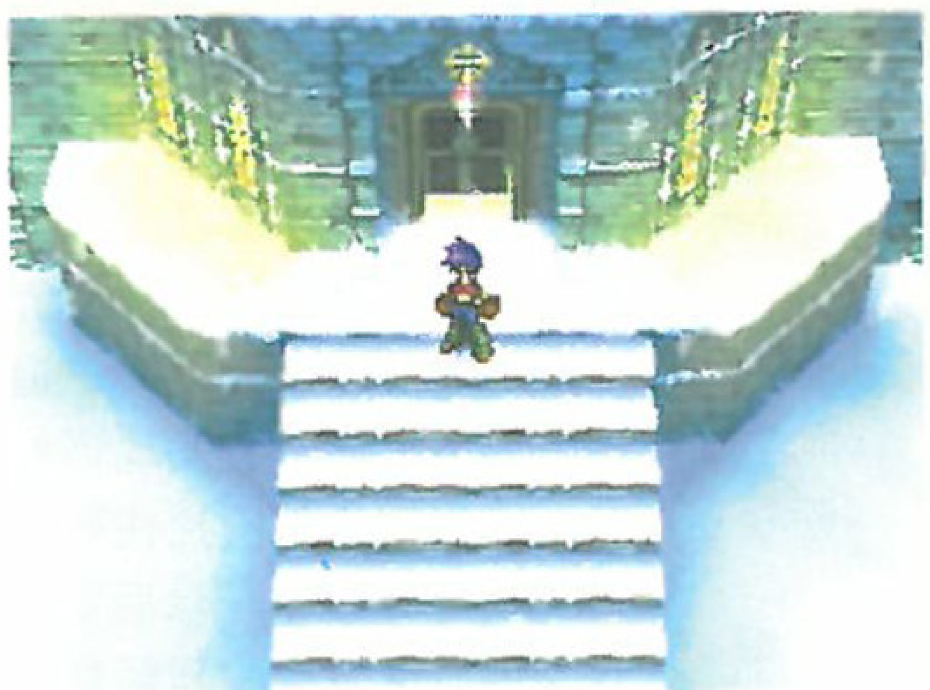
记录资料的解读

往北面的教室去(与正中央的博物馆是互通的)，在二楼西北面的教室，会找到天尼以及导师麦古雷嘉，对方研究过后说利用此处的魔法阵来作立体投影与艾温说明，麦古雷嘉说出该资料记载着有关奥迪莎基地的情报，可惜有不少已残破不存，要完全解读得花不少时间。不过已经知道对方有大规模工厂，制造高质量的能量，其他还需要得多花一天时间，艾温于是命ARMS成员先行休息。众人便陆续离开教室，走在最后的妮露卡仍在想着，此时天尼叫住她，其实天尼暗地里喜欢妮露卡，可是男孩子都有逞强的心理，但是也请对方小心。

晚上妮露卡会叫艾舒力一起到博物馆倾诉心事，她回忆起以前和姐姐一起偷进这里来，可是她受到自治领期待的姐姐在进行魔导器测试时却出现事故，为了不想起自己喜欢的姐姐，所以决定远离此处。艾舒力对于妮露卡有这样的经历也很同情。接着二人会走到楼下，妮露卡想从陈列柜中取出一个魔法炸弹，称其具有很强威力，这时突然响起警报，最初还以为是妮露卡偷东西被发现，妮露卡却说她还未得手，艾舒力于是想到会否是记录资料出问题呢?



记录资料突然失窃



两人连忙赶到教室，在那里看见百列特、添、麦古雷嘉和天尼均在，麦古雷嘉告知三个记录资料真的被盗去，此时艾温也作投影通话，他说在记录资料上有特定的讯号，经探测知道正朝自治领的西南角落移动。麦古雷嘉说那即是会经过通道桥，艾舒力在接过钥匙时在想他们是否有内奸，因为知道他们来此的人不多。



四人要离开西额诺查自治领时，天尼会追上来，他给妮露卡之前提及的魔法炸弹，又说会等妮露卡回来与他决胜负。

众人到了野外，向此区另一边路东南方向前进就是

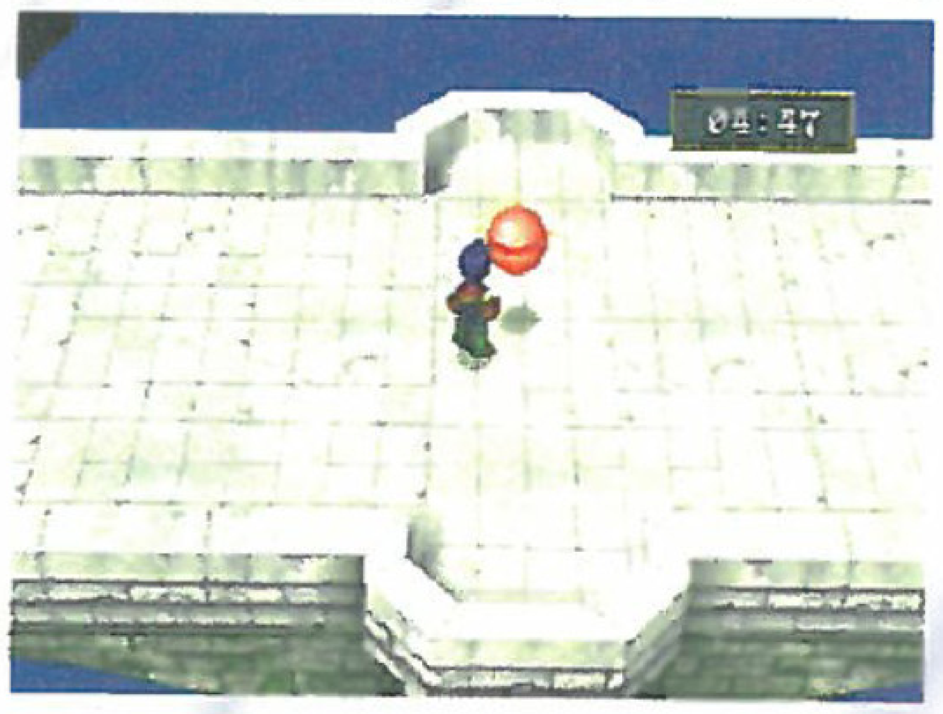




通道桥，要使用之前所得的钥匙才能进入，进内不久便感到桥在震动，原来以前遭遇过的多嘉及杰及在搞鬼，它们在桥的另一边控制台操作，要使桥升起使艾舒力等人无法通行。已方于是用另一边的控制台使桥降下，多嘉自然不甘示弱，想再来一遍，可是因为能量不足，需要花五分钟时间来补充。



艾舒力四人便利用此五分钟来闯过大桥，在桥之上会有一些中途站，第一个的闸门要先用艾舒力的飞镖启动，注意在门前地上有一些隐藏着的踏板，在转视点时应可看到，踏上的话门就会关上，所以需要避过。第二个中途站同样有机关，这次需要走到闸门前才回身以斜向角度射击启动按钮。



跑到桥的另一边就会见到多嘉和杰，他们又在自吹自擂是奥迪莎的秘密兵器，当然最后免不了这场战斗，同样地他们会先用采集的昆虫药，这次令杰患病气，后者的“对战车拳”可伤一人过1000HP，已方只管用各种特殊攻击先对付其中之一，多嘉有3500HP，而杰则有4000HP，若有添作战可用召唤魔兽，装备不同的护符就有不同的魔兽出现。

抵达百列特回忆地

战胜后对方又说一些冠冕堂皇的藉口，然后唤出之前祖迪卡用来对付艾舒力的怪兽再生版“再生亚龙‘作战，它分为头及结晶峡谷两个部分，头有5000HP，而结晶是3500HP，没有特别弱的属性。





四人再度取胜，多嘉与杰这对活宝又会逃跑，艾舒力也不理对方，还是集中追踪主战力，这时会发现该处有个宝箱被铁丝网拦住取不到，现在别理会，记录后要离开大桥，这时会收到姬兹的通话，得知记录资料已向西北方移动，百列特听了便称对方已越过绿丘，那正是百列特以前的逃亡路线，他自然非常清楚。

到南方大陆，向西走到尽头一片干地调查，可找到魔力苹果。其东北面就是以前百列特逃亡的绿丘山路，百列特又会回想起一些往事，若是之前已搜括这里的道具，将不会有物品可取，敌人则会变成植物怪，怕火魔法。

与少女美莉露重逢

通过绿丘便到山的另一边，野外有会用毒的大蜗牛，体力多达1200HP。直接往西北走就是锡波克村，百更特再到这里真是百感交集、此处的风景与五年前没有多大分别，在西南的货仓内可找到百列特的新特殊武器“パルスクラスター”，具有攻击全部敌人的能力。



在东面的民家(クレストグラフ)的门前会发现一只家犬，它似乎认得百列特，这时有一名村里的少女走来，对方居然也认识百列特，后者便回想起那只狗名叫拿殊(这时需要玩者输入之前为该狗所设计的名字)。而少女就是那时的小女孩美莉露，她已长大不少呢。

美莉露接着说深信会再和对方相见，她问这次百列特该不会又是逃狱出来吧？百列特便表示这次已不同了，想不到艾莉露告知在百列特被擒后，拿殊又再到森林去，更发现一名同是史奈赫姆解放军的人，于是随美莉露进入左边的民家察看。

百列特与云斯菲的关系

在屋内百列特看见一名坐在轮椅上的人，对方名叫比利，不过他曾发过高烧，因此有些记忆丧失及失去语言能力。跟着百列特会向大家说明自己的过去，多年前史奈赫姆国无视民意的反对不断强化军事力，结果令反对的人民在各地进行武装起义，那时一名男子出现将反对势力集合起来组成史奈赫姆解放军，那个人竟然就是现在奥迪莎的领袖云斯菲，众人于是有个疑问，就是为何当日的革命领袖变成现在的恐怖主义者？



美莉露说她从一些村民口中听闻，云斯菲以少数的解放军打败各地的正规军，是“英雄”百列特的同伴，百列特只回答在最后的行动中，云斯菲下落不明，而残余的解放军就以战犯的身份被追捕，想来可能是云斯菲出卖了他们。美莉露又问五年前百列特是否因为怕连累村民而自动投降，百列特则没有多作解释，而其他同伴则勉励他一番。

这时艾舒力提到现在没有追寻记录的线索，顺着路线对方应该已渡海，百列特说越过西北的海是史奈赫姆国，那里有一片广大的沙漠，云斯菲有可能在那无人前往的地方建立设施，可以向该处的确杜里村打探情报，而要前往该国得乘水上快速艇。在西边的民家内可找到纹章图，另外别忘记再找拿殊，他会给百列特一颗“转送宝珠”，以及取回三片“记录资料”，没有取得故事就无法继续。至于“转送宝珠”可以使已方飞返到过的市镇，而且无限次使用。

横渡沙漠大峡谷

四人乘快艇经内海西南的利奇奇斯河流前往以前提及的史奈赫姆国大沙漠，走到沙漠的西北部的峡谷调查会发现连接北部大陆像桥的市镇确杜里，这是连接大地龟裂后两岸的桥梁，当四人走到北面出口时，会有一名单眼的女猎人出现，此人身上满是假肢，给人一种冷傲的感觉。

少女说在找寻与凶祓同行的人，问四人是否愿意协助，妮露卡却不明白何谓“凶祓”，艾舒力解释那是猎杀怪物的一种行动称呼，少女继续





说她要前往史奈赫姆城进行狩猎，请已方帮助，而且未待已方拒绝便说定在明日出发并且迳自离去，临离去前才得知对方名叫卡洛(KANON)，她还知道艾舒力的名字，临走之前又与路边一名男子打眼色，后者便急急跑开，不过艾舒力等人没有注意到。

众人先在确杜里的旅店休息，晚上却发现不见百列特，艾舒力出外却看见百列特正与一人在秘密谈话，艾舒力下意识地躲起来，然后不动声息回旅店等对方回来，见到百列特后艾舒力向对方问有关史奈赫姆城的事，百列特只答经过北方的隐之原野往东北就是。艾舒力则在心中猜疑着百列特是否有什么隐瞒同伴，不过随即认为不应怀疑战友。

翌日一行四人便起程，在北面就是隐之原野，在原野的东北部终于发现史奈赫姆城，可是进内却见不到相约的卡洛，只好自己调查。上方有三条通道，中央的通道现在不能开启，先经西翼的通道前进，在其中的房间踢书柜，柜上会有一本成人刊物掉下，拿它放到的书柜上，柜就会移开现出暗道，进内可取到增强魔法力的书，可以装在GEAR一栏。跟着可以回大堂由东翼的路前进，在城内百列特不时会回忆起当年自己与云斯某时被王室军队追逼的情形。



迷宫攻略：

派百列特踢吊臂，其反作用力会将已方撞到对面，如此就能取得宝箱。

初战女猎人卡洛

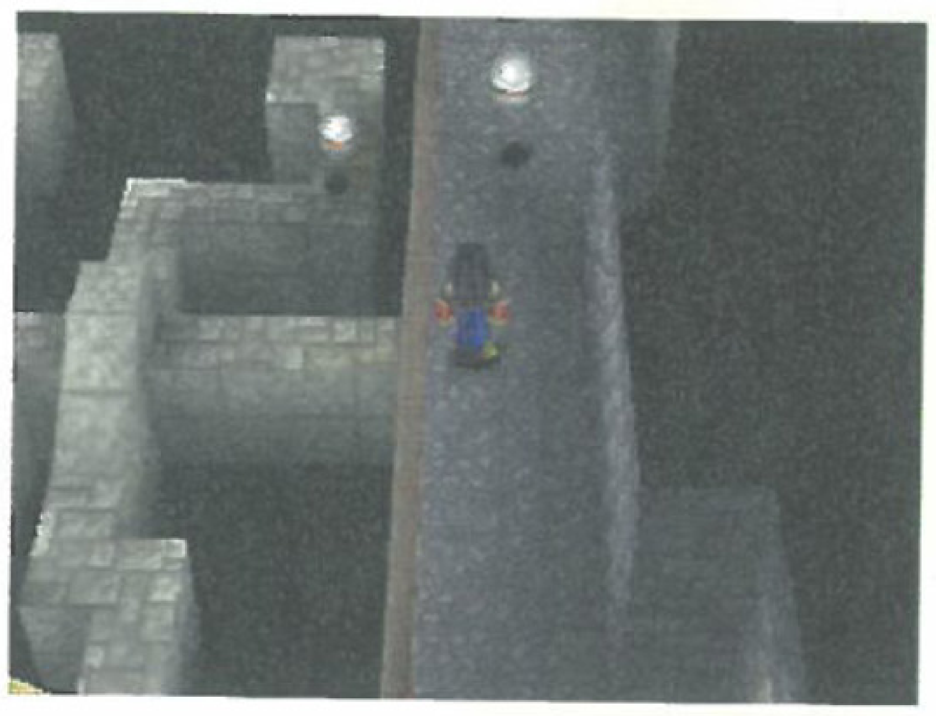


四人退回大堂进入另一边的通道，会发现开启门的按纽设在很高的地方，看告示得知由上往下要用脚，于是走到通道前用百列特踢那里的柱子，就会出现骨牌效应压在按钮上。进入最深处的房间内，百列特回想起当他们得知史奈赫姆国王竟然想利用被禁止使用的天使兵器，云斯菲便说由他去制止，更打晕百列特不让他犯险。



取得百列特用的头饰后便可以离开，当众人走到大堂时，这才看见卡洛，她说要将亡魂送返原来的世界，她指的竟然是艾舒力，艾舒力不明对方所指，问对方是否奥迪莎的刺客，对方却说她体内流着的血是要猎杀艾舒力体内的“魔”，叫对方别怪她无情。

四人勇闯炼金工厂



四人离开史奈赫姆城便先回确杜里的旅店休息，并且向云尼里雅联络听取下一步指示，艾温告知在沙漠出现特别的能量波形，估计那里有一个奥迪莎的关连设施，但详细地点就不清楚。众人再往北行到隐之原野，在东部搜索会发现奥迪莎的炼金工厂。进入的同时安蒂罗拉向云斯菲报告ARMS的成员已潜入工厂，后者便命安蒂罗拉负责守那里，他则与托罗米亚会合前往咸姆戴尔吉斯，这时他突然走近对方问是否对他有什么抱怨，但是安蒂罗拉却否认，最后云斯菲先行离开，留安蒂罗拉在此留守，后者在对方走后跪下饮泣。



回说艾舒力等人，在工厂的敌人都能看得见，由于多数守在狭窄的通道，所以很难避开，此处主要只有两种敌人，分别是怕光和暗属性，因此已方没有相应的魔法，妮露卡只好用火魔法攻击。到一座仪器前，百列特说可以使敌方机械出现混乱，艾舒力则继续朝最深部进发，当艾舒力走到通道里，心中又泛起了对方会背叛的疑惑。继续前行沿雕塑走进一房间，贴着门利用通话器能够偷听守卫的通话，得知机械人怕温度激变，所以到其面前用妮露卡的急冻杖和火焰杖破坏。



迷宫攻略：

1.密码门问题：

偷听通信兵的通话，知道某处的储物柜有张暗号表，然后在一房间里会发现暗号表。然后会在另一处听到有关暗号的新情报，队长问现在的暗号是否“ダアル”，但通信兵告诉前者较早前已转为“ラメダ”，队长又说要顺着暗号再改一次。原来暗号是以直列来表示，而顺着该表显示，新的密码将是“トロム”，这样就可以打开那扇密码门。



2.声纹门问题：

正北方的一扇门需要配合特战队A级成员声纹才会开启，在另一头的房间偷听到士兵提及ATMS潜入的事。在另一点可以偷听到安蒂罗拉的通话，但是却没有东西可以录下来，这时走回去调查储物柜，可以得到一部录音机，回到M点门使用便可录下安蒂罗拉的声音。

再到那扇门前使用录音机播出安蒂罗拉的声音，门便应声而开。



走到尽头就是能量动力炉，这时安蒂罗拉步出，四边还有士兵出现，跟着会和安蒂罗拉战斗。已方战胜后，对方却表示对已方的战斗力感到失望，说连自己人也打不倒，跟着会见到百列特出现，想不到他真的是背叛者，但是更令三人惊讶的是连一旁的士兵也变成百列特模样，安蒂罗拉说那些是能复制别人的无面怪，所有情报借此取得，更可制造不信任感。

幸好这时真正的百列特出现，艾舒力便表示今后不会再对同伴有任何怀疑，而百列特则投出手榴弹将这里炸毁，令假的百列特被炸死，安蒂罗拉则逃走，百列特则命艾舒力三人撤退，他决定独自去使用魔法炸弹炸毁动力炉，说这是英雄所要做的事，这时敌人又杀到，艾舒力虽然无奈，但也只好听百列特的说话，临走前只好约定他要平安归来。

终于炼金厂发生大爆炸，三人回到云尼里雅去，艾温说从资料所得百列特颈内的炸弹并没有爆炸，当然也有可能该炸弹未引爆但死去了，而艾舒力对于自己曾怀疑百列特感到惭愧，这时艾温也说出有个新任务，艾舒力虽然悲伤，却欣然接受，希望能尽早消灭奥迪莎。至于这次的任务是保护重要人物，对方是基鲁多古拉多领主的儿子，较早前他来访，现在要护送回国，但并非已方怕奥迪莎袭击，而是领主出面要求给予保护。妮露卡听了甚为不满，认为ARMS可不是便利店，艾温续说这次任务需要乘长程地下铁，车站位于确杜里北面的山岳地带，对方会在那里与三人会合。





结识领主儿子卢安鲁

使用转送宝珠飞到确杜里，然后由北面离开，向着西北方走到一处凸出来的地方调查，就会找到拉尔杜斯车站。进内直接走到月台便见到领主的儿子卢安鲁及他的随从，与其父蛮不讲理的性格可谓完全相反，对艾舒力等人非常有礼，这时车长说是时候起行，妮露卡便与添走到车头，他们是第一次见地下铁，感到很新鲜。至于艾舒力认为以领主儿子的尊贵身份，应该乘一些更奢华的车，



卢安鲁便解释他们的国家以工业为重，因此讲究实用性，此时车长会再催促众人上车。

地下铁终于起行，在行驶中彼此会交谈一番，发现行了很久也没有出隧道，卢安鲁便想找车长查询，想不到车长刚好跑出来而撞个满怀，他惊慌地说列车被困在一个不可思议的空间中，无法确认位置。艾舒力便说由他们去找寻离开的方法。

被困虚幻模拟境界



三人离开列车到了模拟境界，将方块石推到西面的粉红色的地方就会启动转送通道，要注意传送虽然不是交互，却是有一定的规律，只要沿着地图有数字的通道前进就万无一失。要注意一处需要走回头才能继续前行，可用佩卡取对面的宝箱，内有添的第二种特技，能够隔空吹动一些特别方块，只要将方块吹到东面的粉红色按钮上就会开启传送通道。



三人到通过通道后却遇上制造大圣堂惨剧的男子佳拿，原来一切是他搞的鬼，这时艾舒力才知道该事件是奥迪莎一手造成。

战胜后佳拿会逃去，三人沿路前时，要记着其中一处必须向下跳，否则只会兜圈子。然后会发现四个很相似的菱形迷宫。

再战剑之圣女后裔

吹飞支持投影器的三个方块，使该投影器掉下，当三人准备返回列车时，卡洛又出现，她仍然要置艾舒力于死地，于是又战起来，原来卡洛是“剑之圣女”的后裔，为了狩猎魔神更不惜将自己的身体改造成为人间暗器。已方第二度战胜后卡洛说此虚拟境界已不能持久，所以暂时休战，若是次元关闭他们就要永远被困在此，说罢卡洛会独自离去，艾舒力连忙叫住对方，问难道他们之间不能和平相处，卡洛说她只会照着宿命去行事，然后便扬长而去。



这时会开始五分钟的倒数，迅速走回起点，乘上列车后便全速开动，但是艾舒力发觉列车走得并不快，车长说这已是极限，否则列车也会超出负荷爆炸。这时妮露卡与添到来，告知在后车卡全是货物。这时妮露卡发现次元已开始关闭，卢安鲁至此终开决定放弃货物，毕竟没有性命就什么也做不成。



得悉领主不可告人秘密

列车最终得以平安驶到基鲁多古拉多国的车站，众人下车后，艾舒力对于要令卢安鲁牺牲货物感到不好意思，后者表示不能怪对方，因为艾舒力的任务本是保护他，而且对方也尽了全力。





接着卢安鲁会和艾舒力三人一起出发，在东北部中段凸出来地方就是基鲁多古拉多，这里所有商店全部建在城内，可说一应俱全。四人往见领主，对方却对己方未有保护货物而大怒，卢安鲁连忙代为解释，却遭领主喝骂，然后他便显得很困扰。这时卢安鲁说出一个大秘密，原来这次名为护送领主儿子，实则是找ARMS保护车内的兵器，那是一种遗失科学的超兵器，可是现在相信已落在奥迪莎手中，艾舒力便说他必会制止，卢安鲁先向对方说谢，接下来领主会说明该超兵器是来自史奈赫姆战场。

获得隐藏遗迹情报

另一方面奥迪莎已在研究得手的超兵器，那竟然是核武格兰斯云恩，那是遗失科技里使用最大级能量的兵器，云斯菲说有了它和空中要塞威戴尔吉斯，掌握世界指日可待。



回说艾舒力等人，卢安鲁告知核兵器使用时会出现大范围的破坏，而且被其攻击过的大地都会永远枯死。领主还说自己希望借此来牵制奥迪莎，作为交涉手段，不过现在说什么也没用，只有靠艾舒力他们。这时领主说会为之前给ARMS的水上快速艇作强化，今后艇会跟随己方使用转送宝球而转动到附近，换言之可以藉此到外海去。

跟着三人可以自由在城内移动，这里四通八达，沿左或右绕道到最北方，那里有一道魔法门，要用魔法钥匙才能开启，进去可以得到四个纹章图，如此妮露卡便能学齐所有LV.1的魔法。在有巨大龙化石那地区，其二楼东南有道门开不了。南方是玄关，那里商店齐备，可以购买很多新装备。在此处的旅店住宿多次，店外的女孩会告知内海北面环礁地带有个隐藏的遗迹。此外与艾温通话，得知奥迪莎下一步会朝矿山进发，但是却不清楚是德武真还是荷鲁斯特。

艾舒力众人使用传送宝珠往荷鲁斯特町，进内听镇中央的大叔说奥迪莎的人进了位于此镇东北面的旧坑道。三人离开荷鲁斯特町到南部沙滩乘快艇绕到岛的西北面沙滩上岸，在东南调查有一个路牌指出被封闭的坑道在北面，于东北角落搜索就能发现目的地。





进入坑道后，添说感觉到此坑道内有强大的能量，佩卡说这里只有具保卫者力量人的才会感觉得出地脉或灵穴产生的的能量，证明添有这方面的才能。妮露卡便推测可能奥迪莎为了保有这里的能量而行动，艾舒力也不管那么多，总之要仔细地进行调查。在坑道中，三人再次见到剑之圣女后裔卡洛，她仍然视艾舒力为魔神化身，尽管已方表明不想与对方为敌，可是对方却步步进逼，三人只好应战。

迷宫攻略

在引爆一处经过四条水管的引线时，那些水管各有一处漏水，必须走到绞盘连按○键扭紧，但是绞盘很快就会松脱，因此在按下引爆器后，要赶紧顺着次序关闭四处的水管，这样便可成功炸开岩石。

再遇狡猾的祖迪卡

卡洛三度落败后，不禁问自己人何会这样，难道她体内流的并非真正“剑之圣女”的血？她感到无比的挫败，这时艾舒力当然没有落井下石，更伸出手来，卡洛却认为对方在同情自已，艾舒力便说在他体内既然有魔神存在，他会以自己的意志来控制，利用对付奥迪莎。卡洛听着默然不语，艾舒力问卡洛是否愿意与他们一起，有朝一日若是他不能压抑该力量时便需要卡洛“剑之圣女”之血的力量将他打倒，一旁的妮露卡与添听了觉得心惊，艾舒力地是解释这只是个保险而已。



这时奥迪莎高基托斯特战队成员工眼镜男祖迪卡出现。原来卡洛与艾舒力这次战斗是由他所促成，目的是要他们自相残杀，结果卡洛受了重伤。接着祖迪卡会令该房间倒塌，已方于是赶紧扶着卡洛逃出，离于时祖迪卡已不见踪影。

艾舒力决定先带卡洛到荷鲁斯特因此找人治疗，在镇内会见到玛莉亚贝露，跟着会送她到镇的旅店去，由于卡洛身上大部分都是假肢，因此很快便康复，卡洛说身为“剑之圣女”的后人，为了狩猎魔神，因此不惜把身体改造，艾舒力对于卡洛如此牺牲认为并不值得。说到这里屋外突然传来巨响及震动，便叫玛莉亚贝露留下照顾卡洛，其余三人出外看发生什么事。

卡洛成第五位成员

到了旅店外发现四处遭受破坏，很多地方都燃烧起来，居民四处走避，三人见状决定去帮助这里的人。此时身后的山上传来人声，原来又是祖迪卡在搞鬼，艾舒力便指对方行为卑劣，祖迪卡却脸不红、气不喘的说若没有他又岂能令艾舒力他们当上正义之士呢？反指对方的出现才令此处的人受苦。

这时祖迪卡身后传来说话声，指祖迪卡只是在狡辩，说话的人赫然是卡洛，她说自己身为“剑之圣女”的后裔，有必要存在来打倒像祖迪卡这种坏人，接着她便与祖迪卡单挑，但是由于卡洛本身负伤在先，所以战胜后也跪倒。



祖迪卡此战则未尽全力，战后又逃去。艾舒力三赶到山上，艾舒力问对方是否愿意成为同伴，还说就当是雇佣她，卡洛便问报酬是什么，

艾舒力走近说报酬是当他无压抑魔神的力，使用她的手将艾舒力了结。卡洛于是答应加入，玛莉亚贝露则催促四人快点回云尼里雅，好让她为卡洛治伤。

卡洛与艾温的关系



画面转到云尼里雅内，艾温对于在与奥迪莎决赛战前获得新同伴感到高兴，艾舒力更主动与卡洛握手，不过后者似乎不善于交际，只说由于奥迪莎的不是才加入，还说他日要再和艾舒力决一生死。

接下来艾温说出下个任务，他告知从炼金工厂调查中得知能源的提供路线，那是来自确杜里南方沙漠的一条巨大能源管道，那里曾发掘出不少远古的遗迹。艾舒力问是否遗失的科技复活？艾温便点头，跟着说这次的任务是到南方沙漠调查奥迪莎的作战目的究竟是什么，并且加以制止。

这时走在最后的卡洛被艾温叫住，艾温竟然在之前已认识卡洛，更唤出她的本名，不过卡洛说自己已弃用比纳狄堤这个姓名，然后转身离去。

四人离开会议室，会有卡洛能力简介，包括战斗使用的特殊攻击技，以及右边的义眼可令己方在野外时画面或下方出现一个雷达，能够看出附近有没有迷宫或宝物，前者是绿色，后者是黄色。

替卡洛装备GEAR和护符后便上路，使用转送宝球飞到确杜里，藉着左下方的雷达右轻易找到位于沙漠中央的迷宫“百眼之柩”，进去后艾舒力却一言不发，妮露卡见对方没有行动，显得有点不耐烦便问怎么了，艾舒力说这里既然是供应能源给工厂，为何没有任何动静，跟着便开始调查工作。



在一宝箱中可找到卡洛的第一种特殊技，有了它可以向一些特别的柱射钩索飞到对岸。然后向前进发，得悉“魔界柱”共有四个，藉着它们产生的共振来增强能量，而且只破坏部分“魔界柱”对加紧的没有影响。进入一房间，会听到一些歌唱声，原来又是那对活宝多嘉与杰，卡洛对于这两只蜥蜴一点好感也没有，最终还是打了起来。一如过去，这对活宝落败后都会派机械人出马，这次要对付的是暗杀机械人怪兽。艾舒力三人战胜后，多嘉两人自然又逃之夭夭，己方也不再理会它们，到深处的大电脑去，得知由于“咸姆戴尔吉斯”需要四个“魔界柱”提供极大量的能源来维持运作，所以它的弱点便是那四个“魔界柱”，只要将它们破坏便可令前者处于沉默状态，得到此情报便与姬兹和艾美联络，得知有超高热能量向艾舒温这方面逼近，而且从能量反应来看其体积较之前的巴鲁杰沙斯更庞大，加上那里正进行能量集中，看来会发出强大的攻击，叫众人尽早逃生。

当四人逃出百眼之柩，便会被一个巨大的黑影遮蔽，那正是奥迪莎的空中要塞“咸姆戴尔吉斯”，在要塞内的云斯菲便要以ARMS的人命来做武器测试，他为了避免遭到反击而要令武器的能量填充到120%，但这时安蒂罗拉发现在地上某处测到能量集束反应，云斯菲边忙命对方用显像器看是谁，当他看见后不禁震惊得退后两步，还说那人不可能在工厂爆炸中仍然生还。

原来云斯菲所指的是百列特，他非但没有死去，更手持着一枝大炮，他似乎能想像到云斯菲心想什么，说他不会那么轻易的死去，否则就做不了英雄。跟着会出现当日工厂的回忆片段，当他走到工厂核心准备用头部的炸弹引爆时，又遇上那些会模仿的敌人，他们又变身成百列特的模样，于是百列特便与其中一人战斗，这时百列特已可用新的第三级攻击技，即是一回合能用两次攻击，而且对方也不难收拾。

百列特战胜后获得新的特殊武器，还发现那些模仿人不单止能模仿外貌，甚至连记忆以及百列特庆内的炸弹也能模仿，于是利用那模仿人来引爆，自己则顺利逃出生天。现在的百列特决定与自己的过去决别，然后向“咸姆戴尔吉斯”射击。

百列特这一击虽然未能将空中要塞击毁，但是却成功破坏它的发电机，令原定使用的对地武器不能运作，云斯菲对于出现这种状况感到很愤怒，想不到百列特一再出现阻挠他的大业，一旁的佳拿连忙安抚对方，建议先撤退才是上策，安蒂罗拉便立刻发动副发电机离去。

集齐五位ARMS成员

回说艾舒力方面，他们对于百列特能够死里逃生感到很高兴，添还以为这是幻象来着呢！百列特便说身为“英雄”就是化不可能为可能，艾舒力再次重申今后不会对同伴有任何怀疑。跟着百列特转看新加盟的卡洛，虽然后者表明为了狩猎艾舒力才加入，但是百列特仍然接受她。

五人回到云尼里雅，终于集齐五位ARMS的成员，艾温说现在奥迪莎空中要塞受到相当的损坏，正是他们攻击的机会，由于要塞需要庞大高质量能源维持，而能量又来自四个“魔界柱”，百列特补充要击坠空中要塞，破坏“魔界柱”是必要的条件，因此新的任务是破坏四个“魔界柱”的发电机，行动于明天展开。

艾舒力回到美莉亚布鲁的家去休息，他走出房间便见到玛莉娜，后者表示现在很少机会见到艾舒力，艾舒力也知道自己的不是，跟着玛莉娜问对方最的这是否会有更艰巨的任务，艾舒力只能向对方道歉，玛莉娜说出她认为艾舒力的重担太多了而忽略她，双方各持已见，结果两人中吵起架来，艾舒力终于低头，搂抱着玛莉娜向她保证自己必定会平安归来，可是最后却说现在保卫世界是他的最后事务，此语令玛莉娜很不满。

展开魔界柱破坏计划

翌日五人浩浩荡荡地出发，四个“魔界柱”其实没有分先后次序进入，可以在云尼里雅舰桥向艾美打听情报，得知东南面之海有一个魔之三角海域。先在美莉亚布鲁城旁的沙滩乘快艇，往大地图东面较深色的海面调查就会发现第一个“魔界柱托罗米亚分部”(魔界柱)，这里主要分为两种道路，一是绕着往上走的楼梯路，会遇上敌人，二是一种幻彩色的路子，会有一些谜题需要破解。

五人走到这个幻彩迷宫，这里有一些走近才会滚过来的方块，被压中自然会受伤，要破坏必须使用百列特的炸弹，还要数枚才能炸毁一个。共有四个。

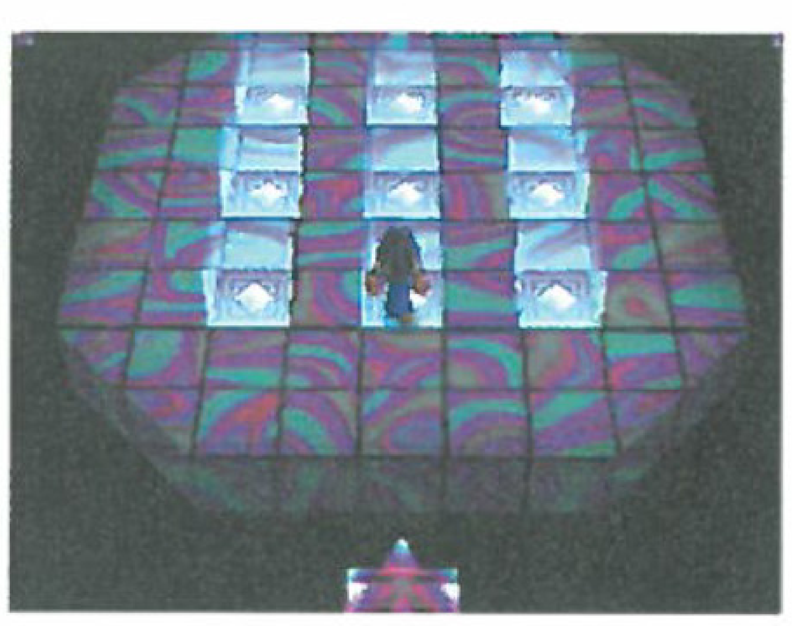
跟着前进到第二段幻彩道路，这里呈正方形，会有四个方块以顺时针方向滚动，已方必须将它们全数炸毁才有路通往中央继续前进。

与托罗米亚最后决战

第三段幻彩道路上楼梯后会遇上中首领级角色爆突骑兽帝，战胜后可得到百列特的衣服。

五人继续前进，到第四段幻彩道路可以记录游戏进度。第五段幻彩







路则有总数十五个方块朝着己方滚来，颇有玩《I.Q》的感觉，其实只要集中炸其中一处便可到前方的传送点。

到尽头走上螺旋形楼梯便会见到镇守此处的托罗米亚，他说现在的世界没有保持的价值，更认为自己才是正义，与部下开拓一个新的世界。这次托罗米亚会真的死去，接着发电机也会自动毁去，他临死前说其实也知道云斯菲做的事是错误，希望他们能够制止，又请五人对他的部下作宽大的处置，百列特答应了，托罗米亚便安心地逝世，添不禁问此人真的是坏人吗？卡洛回答有时在战场上就是如此，妮露卡补充对方并非什么人，而是个悲剧人物。



硬闯第二魔界柱

五人离开魔界柱后便朝下个目的地进发，这次需要乘云尼里雅舰前往，飞到大地图西北部会发现一个供降落的地点，降落后往南调查就会发现第二个魔界柱佳拿分部(魔界柱)。这里时常有避不了的战斗，到了第一段幻彩道路，这次艾舒力和妮露卡派上用场，他们要在于三个左右移动的紫色结晶缝隙之间射中后方移动着的小立方体三次，成功就有道路供前时，失手射错结晶就要自行失足重来。在第二段幻彩路当五人走到中央前后方的路都会消失，然后有一些结晶围着自己转，当中夹杂着三个立方体，玩者要射中小立方体，注意其中一个转动的速度会忽然加快，射错结晶也要重来。第三段路会遇上中首领粘液不定形兽，战胜后可获得添的防具。到第四段路又可以记录，而第五段路要注意站在特别的地板上迷宫才会变亮，离开则变暗，因此要在变亮时记着路向。



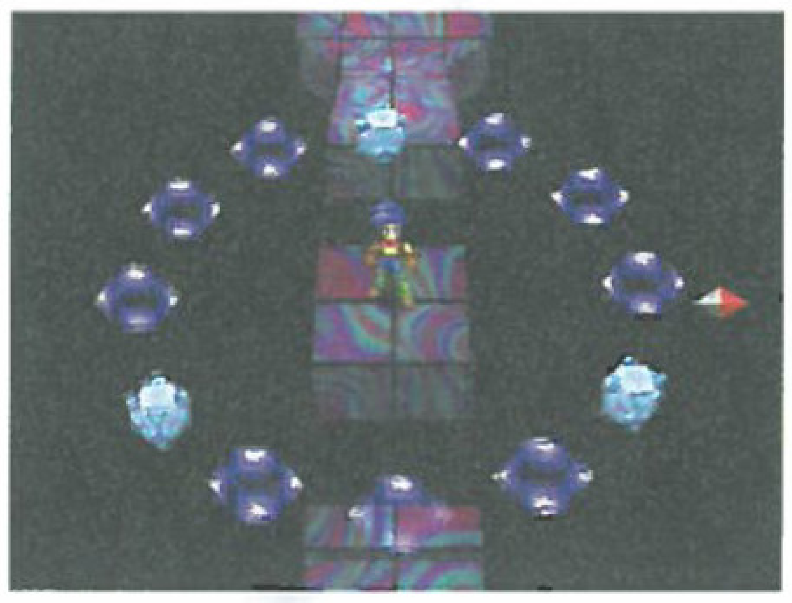




到尽头会遇上把守此处的佳拿，对方只说讨厌自称正义之辈、以及对付阻碍云斯菲的大计的人，然后双方便战起来，佳拿落败后发电机也被毁去，之后他想最后利用魔匙，却被吸进异次元的空间，可谓自作自受。

第三魔界柱安蒂罗拉

接下来艾舒力五人回到云尼里雅的舰桥，艾美会告知第三个魔界柱位于隐之里南面的森林地带，所以要由内海乘快艇出发，往西南的利奇奇斯河流航行，到有森林的沙滩位置上岸，然后看着雷达天中央搜索就会找到“魔界柱安蒂罗拉分部”(魔界柱)，这迷宫第一段幻彩路是个九宫格，主角每走过一个路口；那里的地板就会升起，而要通过必须一口气仅所有的路口地板升起来。第二段幻彩道路有九个与众不同的地板，它会先亮着一次，然后要玩者依其次序踏地板，注意次序是随机的，因此看时候记得用纸笔做记录。





到第三段路就会遇上中首领蜃气楼人间，战胜后可得妮露卡的衣服，继续前进到第四段幻彩道路可以记录。在第五段幻彩通道会发现中央有两个立方体，合起来有八个特别的面，需要已方用妮露卡的魔法启动，要注意的是当中有一个是错的(射中变成红色)，若是按错就要重头再来，而且这也是随机的，换言之没有办法告诉大家确实的位置。



到尽头便见到安蒂罗拉，战胜后第三部发电机也被毁，想不到她临死之前道出原来一直待在云斯菲身边还是为了报父母被杀害之仇，安蒂罗拉竟是史奈赫姆王室的公主，已方便问她为何不与他们一起对付云斯菲，对方却说自己在一云斯菲一起的时间，一方面知道对方是其仇人、另一方面却禁不住受上他，于是徘徊在这个矛盾点上。

四人离开安蒂罗拉的魔界柱后，便利用转送宝珠飞往沙漠的确杜里，在街上井旁听妇女告知在此村的北面有个史奈赫姆最巨大的市镇艾古哈武。由北面出口离开向北一直前进，走到一堆呈环状排列的盐柱中央调查(该地较浅色)，就会找到废都艾古哈武。

进入艾古哈武内也会遇到敌人，但是并不顽强，在西南面的房屋被沙石堵塞着，要进入必须利用百列特的炸弹在A点破坏墙壁，内有新的死之护符，接着进入上方的房间，里面其中一个宝箱藏有用途不明的“传导体”。接下来进入北面的房屋，在房间里有另一个宝箱，但是被倒下的柱子拦着，要取得里面的“传导体”需要佩卡。



跟着到另一处使用“传导体”，就会变成升降机移动到下层，然后拉下两个手柄令下层的一道闸开启。退回上层，进入右边的房屋，在上层用炸弹炸开墙壁到屋外，藉着卡洛的钩索飞到对面，然后由的洞跳进屋内，放另一枚“传导体”到升降机便可降到下层。

发现隐藏生命反射器





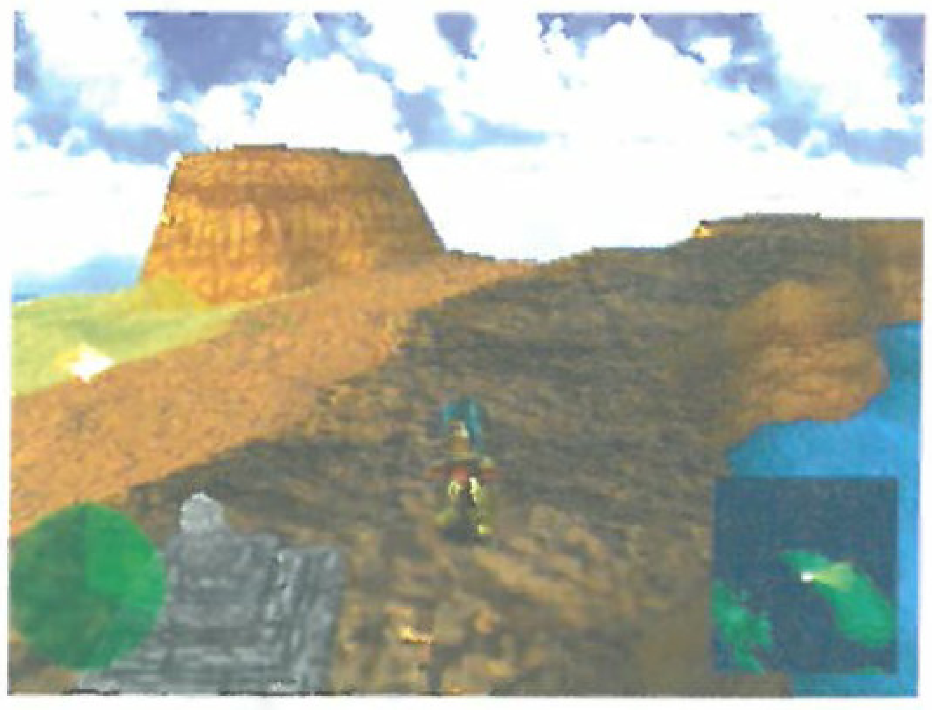




在下层会遇上外表像小丑的首领侵略怨灵，五人战胜后进入怨灵身后的通道，那里原来是个生命反射器。而反射器会传送五人前往史奈赫姆管辖的“蛇形风管道”，那里位于地图的东北尖长的岛，离开生命反射器往东南就是魔界柱祖迪卡分部(魔界柱)。

第一段幻彩道路需要踏上移动板，该板就会沿着线前进，途中会有上些长刺的结晶，因此玩者需要利用有限的空间去躲避，躲避的位置次序分别是左、下、右、上、下、右、上、左(画面面向西)。

第二段路就会遇上中首领灼热罩兽，五人前进到第三段幻彩通道可以记录。第四段路又要乘移动板，这次的路程长很多，只要依右、上、左、下、左、右、右、左、上、上、下、右、右、左、下、右、下、右、上、下、下、上便可到对岸(画面面向西)。第五段幻彩道路相当简单，只是小心避过来回移动的有刺结晶走过一条窄长的通道便可。



到最顶层会再遇祖迪卡，他在四名特战队员中最是可恶，因为他会为了自己的喜恶而不理别人生死。当祖迪卡落败后发电机也毁去，但是对方最后仍是执迷不悟，更选择吞枪自杀。

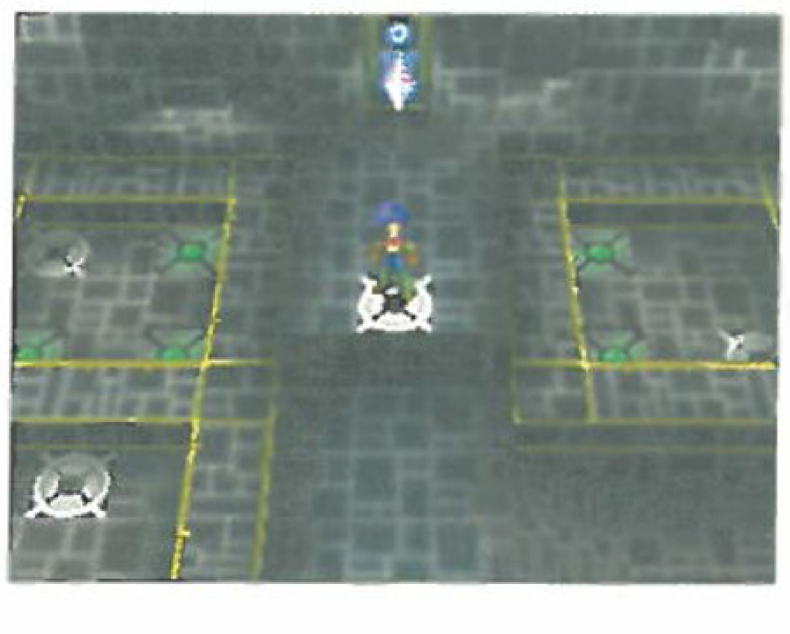
朝最终目的地进发



五人离开魔界柱后，便会接到艾温来的通讯，他说“咸姆戴尔吉斯”已没有魔界柱供给能源，它便不再隐藏起来，处于赤裸裸的状态，可以利用雷达捕捉到它的踪迹，还告知该空中要塞现正在西额诺查自治领南面附近停泊，然后命众人立刻回云尼里雅出发，试图进行强制登陆。

利用转送宝珠回到云尼里雅，驾着它往环状大陆东南方对开海域天空便会发现“咸姆戴尔吉斯”，进入后艾舒力便说终于到了决战之时，在此欠了哪一人都不行，誓要平安回到云尼里雅去，然后五人便抖擞精神前进。大家会发现东面有个奇怪的装置，此时并不需要理会。要注意的是这里分开三种门，分别是红、蓝、绿，由一些特定位置的机械控制，红色的仪器代表关闭红色的门，改为开放另外两种颜色的门。

在迷宫深处见到罪魁祸首云斯菲，百列特便说他与托罗米亚约定要制止对方的失控，他也要算清之前解放军的宿怨。而云斯菲当然没有半点反思，还对五人说有种便来阻止他。终于要与云斯菲作战，他说自己是汇集思想、价值观、意识、力量于一身的人，为了世界能向未来进化，他与奥迪莎便是下一代的开拓者，更指艾舒力这些无知的人不可阻止他，若是不能一展心中的理想，他宁愿一死了之。







己方战胜后，云斯菲却说己方太过愚蠢，因为以人类之力是不能对付那些怪物，要扫除这威胁他所选择的是唯一方法。艾舒力听了便责问对方地上的怪物还不是奥迪莎所召唤出来？但云斯菲却说他们用“降魔仪式”是近日的事，但怪物可是存在多时，这种没有计划控制的诞生又是从何而来？接着还说往后将会有更大的威胁出现，不过他却只大笑而未有作解释。此时“咸姆戴尔吉斯”震动起来，云斯菲说此空中要塞快将坠毁，说罢他便消失。

四人合力往逃生路

剩下四人急谋逃生之策，艾舒力认为如此庞大的要塞必定备有逃生舱，于是一起寻找，在一提到尽头看见五个逃生用传送器，可必须有人负责操作。艾舒力于是命其他人先进入，由他来控制仪器，更与同伴约定必定会平安逃生。





四人分别乘逃脱装置传送到四个不同的地方，这时有很多地方需要玩者更换控制的人物，以做到互相帮助过关。当四人成功到达逃生点，艾舒力会用通讯器与他们对话，并分别为四人开启闸门让他们乘上逃生舱。

四人分别成功后，艾舒力也准备逃生，这时云斯菲却在其背后出现，由于两人无法达成共识，最后只有再决一死战，艾舒力誓要粉碎对方征服世界的野心。不过落败的云斯菲也有后着，他说一切并未完结，艾舒力连忙问何解，云斯菲续说他虽然要完结，但同时艾舒力以及这个世界也是。这时艾舒力想到对方打算利用从基鲁多古拉多夺走的核子武器，云斯菲也直认不讳，说罢“咸姆戴尔吉斯”的中央便开启，从中射出一股光柱直冲到太空，该光柱跟着变成巨大的核召唤魔法阵。云斯菲说由于这魔法阵是临时发射，未经细心调整，因此不知何时会降下，可能是一个星期后、一个月后，甚至是明天，说完他终于力竭倒下。

艾舒力便对自己说他无法遵守与同样诺言，但是世界仍需要ARMS，跟着他身上更发出强烈的光芒，而云斯菲临死前无憾地说他能够亲手“葬世”，最后艾舒力利用感应石，期望它能传送讯息给玛莉娜，对她说：“对不起，我未能遵守约定……”



众人对艾舒力的思念



在艾舒力说出对玛莉娜道歉未能守诺的话后，画面会转到美利亚市，只看见玛莉亚贝露与玛莉娜在面包店的屋顶上，看见天空有多颗流星划过，玛莉娜便向它们祈愿，玛莉亚贝露问对方想许什么愿望，或许她能办到，前才便说期望众人能平安归来。这时画面转到某处，艾舒力以外的四人都平安无事乘坐逃生舱脱险，当他们知道艾舒力未能脱险都很悲伤，妮露卡更哭着说艾舒力曾与她约定归来，现在却不守信。

接下来转到多天后，玛莉亚独自在雷尼里雅屋外呆站，艾温的妹妹雅泰茜亚便走来看她，玛莉娜原来在等着艾舒力，雅泰茜亚便说若是诚心地想着对方，可能思念会传到对方那里，玛莉娜便不断想着艾舒力能归来。





异世界遇剑之圣女



至于艾舒力这时会到了一座陌生的庭园，他不禁在狐疑着自己是否仍然在生，因为这里并不像是科鲁嘉雅。这时有一名少女走来，对方赫然是以前艾舒力在剑之大圣堂魔化拔阿加托拉姆剑时所见的少女，艾舒力更说出感觉到在咸姆戴尔吉斯爆炸时对方以力量保护自己。

少女终于告知自己就是“剑之圣女”雅娜塔莎亚(ANASTASIA)，艾舒力对于眼前人就是传说的名人感到不知所措，雅娜塔莎亚则笑着表示有很多话要和艾舒力说，叫他边走边谈。两人沿着巍峨的巨柱通道前行，雅娜塔莎亚竟然提起玛莉娜来，令艾舒力一时感到害羞，想不到她也知道艾舒力心仪的人，又说玛莉娜很可爱呢！艾舒力听了却沉吟不语，雅娜塔莎亚见对方一言不发，还以为他发怒，因而向他道歉。

艾舒力连忙说明自己并非发怒，只是意外雅娜塔莎亚“剑之圣女”的形象与他的想像不同。雅娜塔莎亚便告知其实自己在成为“圣女”之前也和一般女孩没有分别。接着雅娜塔莎亚问艾舒力会不会回到玛莉娜等待着他的科鲁嘉雅去，艾舒力这时终于确认此处并非科鲁嘉雅。





决心闯过记忆之遗迹

这时二人走到一座庞大的建筑物之前，雅娜塔莎亚告知这里其实是生存与死亡世界之间的境界，可以称之为科鲁嘉雅之异世界，在这里可以保留在科鲁嘉雅时的记忆，若不经过“记忆之遗迹”是无法回该世界去。

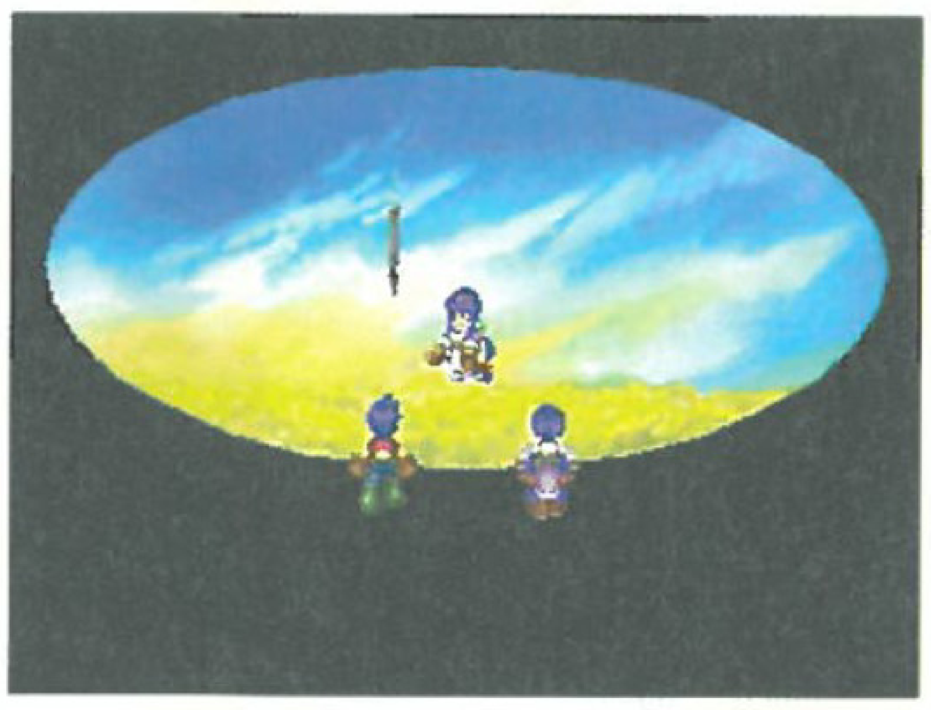
跟着两人便进入遗迹内，在玄关会有一只巨大的狼出现，它名叫鲁薛特(LUCIED)，是一只藉欲望而生的保卫者，雅娜塔莎亚解释那是旧支配者的意识实体变化而成的，同样有血有肉，从而给予她的支持。



接下来二人一兽便一起行动，她们与艾舒力具相同级数，可以给雅娜塔莎亚装备一些护符或GEAR(注意一些已装备在别的伙伴的物品则用不到)。在作战时雅娜塔莎亚与鲁薛特都有特殊能力，其组合的攻击发动时都有很大的杀伤力，能一击杀一名敌人。

回顾雅娜塔莎亚的过去

在这里会发现很多透明的墙，要用小刀射前方的键才能令透明墙降下前进。更会有一名少女出现在眼前，她的声音依稀像在某处听过，她对艾舒力说此处很危险，叫对方早点离去，这时她发现雅娜塔莎亚与艾舒力同行，雅娜塔莎亚告知艾舒力与她们是同一类人，一样背负着战斗，原来两人是认识的，那少女便转身开启北面通道离开。雅娜塔莎亚解释那少女曾与她在同一个时代共同作战。



走到中央的台会转送到另一处，之前会看到当年很有名的“焰之炎厄”出现之怪兽，雅娜塔莎亚说那时之惨烈根本非言语所能表达，艾舒力这时说他觉得自己有那怪兽相同的感受。雅娜塔莎亚告知当年她只能将怪兽封印，而现藏在艾舒力体力内的就是这“焰之魔神——路卑力撒。

这时两人已到了另一房间，艾舒力想到自己的力量来自这么恐怖的魔神也感到寒意，雅娜塔莎亚则安慰他虽然该魔神破坏力强，但全看持有者如何使用，如今实在有必要来挽救她喜欢的科鲁嘉雅。

得悉艾温的身世

三人继续前进，在路上又见到那名少女，她说自己曾与雅娜塔莎亚一起对付路卑力撒，而艾舒力体内藏着该魔神，认为他会对雅塔莎亚不利，要艾舒力远离后者。雅娜塔莎亚连忙解释艾舒力体内的是未来的路卑力撒，并非她们的敌人，少女听罢便离去。



对方离去后，三人继续前进。到一台座前又会看到一段雅娜塔莎亚的回忆，她也不知自己为何会获得圣剑阿加托拉姆，而自己也没有接受什么剑的特训，战胜路卑力撒有如发梦一样，她又说自己却没法忘记喜欢的人们，自觉失去圣女之资格，艾舒力也感同身受。雅娜塔莎



亚则说其实获得阿加托拉姆剑并不需要特别的资格，甚至云尼里雅家的血统也不代表“英雄”，事实上往后其家族没人能使用该剑，直至这时艾舒力才知道雅娜塔莎亚是云尼里雅家族的人，换言之艾温是雅娜塔莎亚的后裔。

这时看到另一段回忆，原来当年艾温也悄悄尝试到大圣堂拔剑，可却拔不出，于是企图用魔法硬来，但是反遭力量反噬。他对于受到阿加托拉姆的拒绝感到很不愤，因为他是拥有云尼里政血统的人，可是事实归事实，这时看到艾温惊醒，原来他发恶梦、而他的妹妹雅泰茜亚听到异声便来察看，艾温当然没有说出原因。

与谜之少女的约定



回说艾舒力那里，雅娜塔莎亚不明白为何人们要执着于“英雄”这虚名，因为他们只是在绝对的危机时成为牺牲品，艾舒力觉得这观点与玛莉娜相同。三人继续前进，在一处会看到第三段雅娜塔莎亚的回忆，她会说出自己如何与鲁薛特结伴，这源于她的“欲望”，令鲁薛特具现化，这种力量也没有所谓善恶之分，当时她一心想解救科鲁嘉雅也是一种欲望。转送到了加一个房间，在通道前再遇那位声音熟悉的少女，她说当年雅娜塔莎亚以自己的命来封印路卑力撒，表示其实现在她们应再一次打倒对方，艾舒力答他日必定可以。少女便要艾舒力与她约定，当路卑力撒的力量再次威胁科鲁嘉雅时，是否愿意与她一起作战，艾舒力便点头，少女续道她拥有高贵之血永生力，在与艾舒力相遇之前会好好的休息，说罢她又开启通道离去。



艾舒力三人到下个房间也要启动通道前进，到15的房间终到到返回原来世界的传送点，雅娜塔莎亚告诉艾舒力只要努力想着要回到之目的便可，说罢他们便启程。

尝试找寻艾舒力下落

这时画面转到云尼里雅，姬兹从雷达希望找寻艾舒身上感应石的讯息，但是只有极微弱的反应讯息，只可推测对方已不在科鲁嘉雅、艾温也明白对方已尽了力，只是在想应该如向其他ARMS成员交待。



画面转到会议室，艾温集合余下的四名成员交待搜索结果，妮露率先问艾舒力是否仍然在生，艾温便说是的，百列特于是问是否有办法恁微弱的讯号找出确实位置？艾温答有一定的困难，



不过他知道艾温应该在一个与剑之大圣堂的平行世界里。

然后艾温问妮露卡可有办法，因为据他所知额西诺查自治领有个能与别的空间连接的魔导器，妮露卡便说是“千年难题”，不过却钩起她不好的回忆，艾温只好说他们现在唯有依靠对方的魔法力量。终于妮露卡答应了，艾温便宣布这次的任务是拯救艾舒力，洛卡便问成功率有多少，艾温也不讳言成功率接近零，百列特便说即使数值如何的低，若是不努力就什么也不成。

妮露卡再挑战千年难题

跟着画面一转，四人已到了剑之大圣堂，妮露卡便使用“千年难题”打开通道，会进入另一个迷宫内，妮露卡告知要启动按钮方块，共有五个，这样方能要启动大发电机，然后便开始行动。

启程返回原来世界



沿路前进终于解开五个方块，中央会出现一个巨大的立方体，只要启动它就会开启通道，可是由于以前妮露卡曾经失败，因此没有信心，而她尝试后立方体也没有反应，这时此空间将会崩溃，结果他们还是要先回原来的世界去。

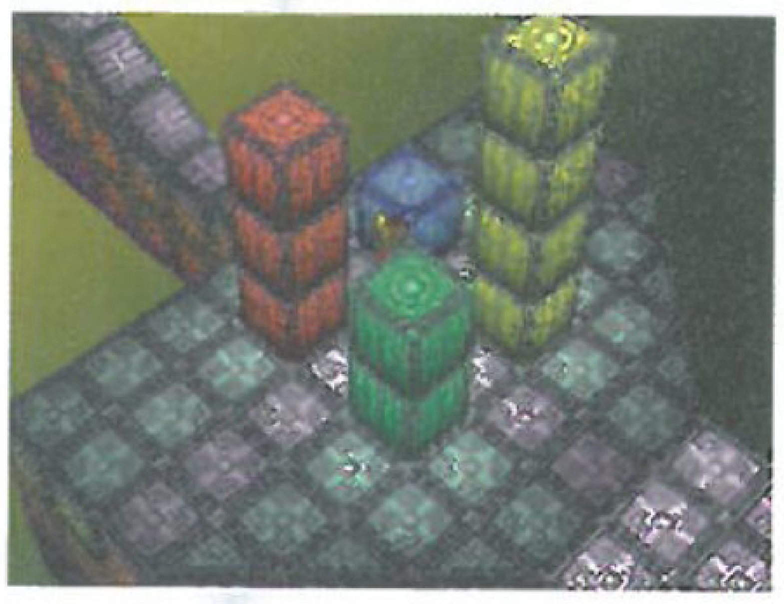
迷宫攻略：

这里与游戏一开始妮露卡的那个迷宫颇为相似。这里比较值得注意的有如下两点：

1.在空中移动的那些方块可用急冻杖暂时冻住，有时要利用这点。

2.在那个要踩四块有颜色的方块的地方，具体要升起的高度在你解开其余四个方块后都有相应提示。





另一方艾舒力与雅娜塔莎亚正在一条小道上前行，这时看见前方出现光线，看来有人用感应石在呼唤着艾舒力，雅娜塔莎亚说只要向着光走去就能回到科鲁嘉雅去，艾舒力便问对方会不会与他同行，但是对方却拒绝，因为她已习惯在异世界生活，而且彼方也没有值生她留恋的人与物，更叫他要解除云尼里雅家族的悲剧命运。艾舒力也不勉强对方，昂首阔步向光亮走去。当艾舒力离去后，雅娜塔莎亚会命鲁薛特追上去，或许它能够帮上忙。

世界遭受污染危机

画面转到美莉亚市内面包店艾舒力的房间，原来是玛莉娜手持着以前艾舒力给她的感应石，希望藉着对后者的思念而产生奇迹，这时该石竟发出强烈光芒，然后艾舒力便在剑之大圣堂出现，成功回到原来的世



界，而他回来的消息也很快传遍各处，大家都雀跃。

艾舒力步行回到美莉亚的家去，玛莉娜在房间等待着，终于两口子再度重逢，妮露卡与添则在房间外不予打扰，从门缝中可见艾舒力与玛莉娜拥抱在一起。

跟着艾温会召开会议，他说终于集齐ARMS全员，在大家的努力下成功在把奥迪莎消灭及救回艾舒力，至此“奥迪莎作战计划”已完结，不过随即有新的任务，原来科鲁嘉雅的生态已开始出现变化，动植物不断减少，相对怪物数目却持续增加，但是为何会有这样的趋势呢？艾舒力回答当初还以为这全是奥迪莎所为，但是听云斯菲却否认，看来所言非虚。艾温则告知在额西诺查自治领的天文台观测报告中有所发现，原来一些星体殒落会令此世界被污染，首先天空会被侵食，此刻这现象已然出现，人们称为“范例污染”，而下个任务便是查明污染的原因及阻止的方法。

听取下一步行动

添便说记得以前巴素格里长提及的一个梦境，与现在的情况很吻合，于是决定往那里查问看可有什么消息。在众人离开会议室，走在最后的艾舒力说他从雅娜塔莎亚那里得知艾温有剑之圣女血统，艾温回答自己并非刻意隐瞒，只是没有适当的时机说出。



艾舒力说还有一件事，就是他体内有着魔神路卑力撒，问对方可有这将他排出ARMS之外？艾温说那是未知的事态，这时卡洛回来，说因此若艾舒力失控，那时她就会执行与艾舒力的约定。跟着其他同伴也进来，他们都给予艾舒力鼓励。此时艾温告知可以往当时战史封印的鲁鲁多之泉，听有关剑这圣女的回忆，在与巴素格的人接触时可以打探相关情报。

五人利用转送宝珠直接飞抵巴素格，直接见里长，他说大家可前往保卫者的封印圣域去，那里名为“牺牲之祭坛”(生贽祭坛)，添听到“牺牲”二字感到一些不安，因为他之前差点就成了牺牲品，一旁的佩卡便安慰他，令他有了自信。里长补充他也不知该处这实际地点，叫众人向此里内的查询。

牺牲之祭坛

在里面的东面小湖旁的妇人会告知牺牲之祭坛位置，没有问她就不会找到。众人先飞到大地图西北部的基鲁多古拉多城，在此补充于该城内有一扇开不了的门，其实只要绕到中央有龙化石巨墙后方调查便可开启，内有纹章胶囊，然后在那里乘快艇往东方沿岸前进绕到大陆的东部，在第二个沙滩上岸调查就会发现目的地牺牲之祭坛。

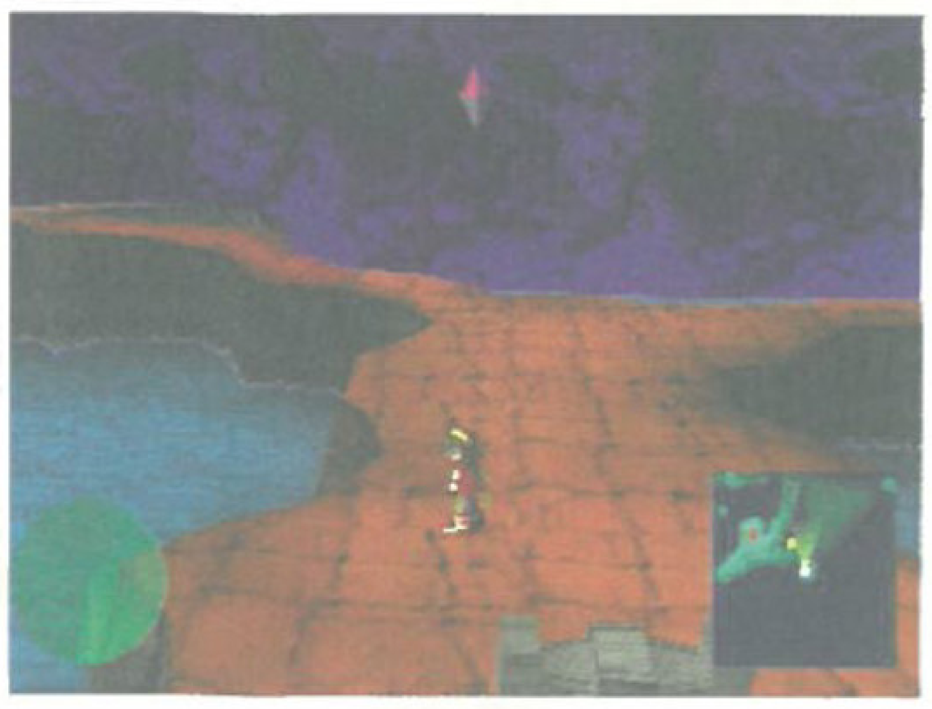
会见保卫者佳亚

在牺牲之祭坛有一个台座，添身上的护符会因共鸣而发亮，跟着护符会变成一个光之集合体，它自称是保卫者的意识集合体——佳亚，跟着佩卡会问对方不会带走身为“柱”的添吧？佳亚说佩卡身为引导者的身份已完成，而今后它便要扶助添以及其他人去解救科鲁嘉雅前所未有的危机。添连忙问到底为何科鲁嘉雅会变成这样，佳亚便回答只有异世界才会侵食此世界，世界其实是由很多小生命集合而成的一个大魂魄，而别的世界则越界侵犯，初斯入侵会有很多被称为怪物的反科鲁嘉雅生命诞生，然后逐步扩大，然后将非同类的魂魄吸收。

艾舒力听了便问可有方法对抗，但得到的答案却是否定，因为他们的对手是另一个世界，不是任何武器能够抗拒，不过若是能由“柱”牺牲自己将世界解放便有可能，但是最后的决定权还是在添的手上，添便说不会单是以牺牲自己来碰运气，决心以自己的能力来守护科鲁嘉雅，最后佩卡则请求佳亚让它继续陪伴添左右，佳亚也没有反对，添更获得新的力量，战斗中使用可令敌人的力量减半。

离开牺牲之祭坛后，可以与艾温通话，对方会告知之前提及的鲁鲁多之泉位于额西诺查自治领附近，但不知正确位置。先到额西诺查自治领的教室找麦古雷嘉老师，他会告知鲁鲁多之泉位于由此处往东南的悬崖上，他又告知需要经过一道网膜照合才能进入。

鲁鲁多泉探圣女回忆



接下来要由此处用转送宝珠飞往快艇，往西南沿岸航行到绿色点调查就是鲁鲁多之泉，在A点有道闸门，一如麦古雷嘉所说，要测照网膜才会开启，不过很多人都不对，直至卡洛因为有圣女之血才能成功，更说能够唤起她的记忆。

在第一个房间的高台上，卡洛会回想一名记忆中的少女，对方提到自己因为母亲要做事而没有照顾她，少女的名字赫然是爱莎，也就是卡洛自己。

第二个房间中见到的则是卡洛的母亲，对方患着重病，对卡洛说她们虽然是云尼里雅的分支，但是了流着“剑之圣女”的血，使比纳堤家也成为“剑之圣女”的后裔。卡洛的母亲消失后，她记起这是她放弃自己名称的回忆，心想此泉能唤起她已遗忘的记忆。回到现实，卡洛感到一点儿的难受，艾舒力于是好言慰问，卡洛叫对方不用担心，说她必会想起关于路卑力撒的事来。



第三个房间中会看到小时候的爱莎(卡洛)，她正在哭泣着，她的亲人都被怪物杀害，只剩下负伤的她一人生存，甚至失去左手和右眼失明，由于她身负“剑之圣女”的血，因此决定舍弃自己之名，一心一意追杀魔神。

跟着卡洛获得“剑之圣女”的回忆，原来圣剑阿加托拉姆是由掌管未来的保卫者身体一部分所变出来，藉着使用者的意志来换成战斗力的精神感应兵器，不过相对地这种具压倒性的力量却会蚕食使用者的精神，因此只选择有强韧精神力的人，至于雅娜塔莎亚则有人类最强的“欲望”，因此能运用该剑。此刻卡洛则从积压着的负担解放出来。

在第四个房间中可以知道另一段“剑之圣女”的回忆，得悉当年魔神路卑力撒以烈火肆虐，使人类陷于悲怒之中，而它又藉着这种精神力





令自己更强大，阿加托拉姆基本上是与魔神同质存在的“精神之刃”，因此才能打倒对方。卡洛说正因为如此，现在魔神与剑同在艾舒力体内互相抗衡，若是一天这均衡崩溃，救助世界之力就会变成破坏世界的力量。而艾舒力现在好比在走钢丝，因此要紧记在心。

在最后一间房间里会得知第三段“剑之圣女”回忆，知道因为雅娜塔莎亚仍是带有负面的感情，以这种心所产生的力量是无法将路卑力撒完全消灭，结果她后选择最后手段，用自己的性命把魔神封印，当这负面的感情力量耗尽时，路卑力撒的封印就会解除。看过记忆后，卡洛问艾舒力之前可有特别的征兆，后者回答在空中要塞咸姆戴尔吉斯爆炸时他曾感觉到一股强大的力量在体内冲击。跟着卡洛会学到第三级的特殊力量。

玛莉娜被掳



当五人准备离开时，会收到艾温联络，对方告知发生紧急事态，这次竟是玛莉娜被人掳走，说详情要等五人回来再说。转眼众人回到云尼里雅的会议室，可看到一封给艾舒力的信，内容说艾舒力很重要的东西在他手中，要对方前赴内海孤岛建造的遗迹“迷失花园”去，那里是艾舒力与他结束之地。送信来的赫然是奥迪莎的佳拿，想不到对方仍然生存着，而艾舒力知道玛莉娜有危险便急于想去救人，但是艾温却叫对方别动气，他说艾舒力现在体力有如藏着一颗随时会爆炸的计时炸弹，为免他情绪高涨，所以这次任务要保持平常心进行。

众人到舰桥选择降落，然后到西面沙滩乘快艇，往以前找寻“记录资料1”的孤岛去，便能发现迷失花园。在入口艾舒力又心急起来，同伴连忙提醒对方要冷静，不过艾舒力还是有如热锅上的蚂蚁，添便道他们的心情其实也和艾舒力不相伯仲，艾舒力这才平息心中的焦虑。



在迷宫中找到了隐藏起来的佳拿，他问艾舒力知道失去重要东西的痛苦吗？接着会带着玛莉娜出现，然后他一把把玛莉娜推到在地，说云斯菲对他们来说就如玛莉娜对艾舒力般重要，艾舒力便说人是他杀的，有本事便找他报仇，不过佳拿却否认要为云斯菲报仇，而是要艾舒力与他一样感受失去重要东西的悲痛，说罢佳拿便发出强大魔力，艾舒力连忙扑上应战。



这时画面转到艾温的书房，他说艾舒力体内藏有强大魔神力量，是靠感情来加以制御，一旦处于情绪激动的状况，就会出现失控，变身成为失控卑力撒。

回说艾舒力那方面，他此刻正发生艾温所说的状况，变身成为一个全身金色的骑士，佳拿对于艾舒力有这样的变化也感到害怕，说这种灼热的闪光是因为体内热能超出负荷的第二段变身，艾舒力说这是他为了守护最重要的东西而出现的力量，佳拿却不同意，然后大战起来。

迷宫攻略

这里的迷宫并不太难，要注意的是迷宫中有四个魔法阵，要派人站上去才能打开通往下一个通道的门，你最后一定要留下艾舒力。

玛莉娜的内心矛盾



虽然佳拿仍是落败，但是他临死前却说已成功从他手中夺取其最重要的东西。跟着艾舒力会变回原来的样子，他连忙问玛莉娜是否没事，但是对方却背对自己。此时其他的同伴终于赶到，艾舒力欲走近玛莉娜，对方却冷漠地叫艾舒力不要接近她，由于她的态度大变，一时之间艾舒力显得不知所措，这时玛莉娜转过身来大声问对方到底是谁，艾舒力也不知应怎样回答，玛莉娜继续说她觉得眼前人非常陌生，只是有艾舒力样子和声音的人，求对方还真正的艾舒力给她，说罢更跪在地上饮泣，至于艾舒力只有呆呆地看着对方。

接下来众人会回到云尼里雅，艾舒力与艾温先带玛莉娜到医疗室，艾舒力仍在不断对玛莉娜道歉，说想不到他的变身令对方如此害怕，可是对方却根本不理会他，令艾舒力也觉得委屈难受。

当所有人都退出病房，伏在床上的玛莉娜自言自语，她其实并不是讨厌艾舒力，但是内心就始终像有条刺，因为她毕竟是凡人一个。

核危机迫近科鲁嘉雅

这时画面转到额西诺查自治领，其天文台发现不寻常的反应，在摇篮座附近有一股巨大的热核能反应，正向科鲁嘉雅逼近，经核对基鲁多古拉多提供的资料，发现那是核兵器“格兰斯云恩”，于是急急联络三大国。



三国立刻在基鲁多古拉多召开会议，艾温向三国领袖说明核能龙格兰斯云恩以最快速度向科鲁嘉雅堕下，经雷达探测它发放的热能令他们现在无法正确测定位置，需要花时间才可知道落下的地点。这时领主却问是否能够加以利用能量吸引该龙的移动目标，若是可以的话他愿意集合该国的所有能量来引核能龙在此降落，美莉亚布鲁国王一直对领主的利已主义不满，想不到对方这次竟一反常态，领主表示一来他认为ARMS可以解决，二来他也认为这次事件他有莫大的责任，毕竟他也不希望科鲁嘉雅被破坏，艾温便表示会尽快作迎战准备，而领主则命人立刻建造发电机。



艾温回到云尼里雅，便在舰桥上召开作战会议，说出基鲁多古拉多已发出高热能作饵吸引核反应，幸好格兰斯云恩未有因此而增加下降速度，他则会将此城移到该国的降下地点，更叮嘱这机会只有一次，不过却命艾舒力不可参战，原因当然是怕他会再次失控，由于格兰斯云恩是超兽龙，恐怖作战对峙中会令路卑力撒苏醒，艾舒力自己知自己事，只好答允，跟着艾温会叫众人先去做准备。

ARMS成员硬拆核能龙



准备好了找舰桥的驾驶员，艾温说现在是对付格兰斯云加剧的时候，命艾舒力以外的人到甲板去迎击，前者的行动权限被无限斯冻结，直至他有新的指示，艾舒力要留在队员用房间候命。这时在其中一间房内的玛莉娜，她已再接受艾舒力，但是苦无机会一诉衷情。

四名ARMS成员到甲板便见到降下来的核能龙格兰斯云恩，而留在房间内的艾舒力对他人在拚命时自己却无法行动感到很无奈。

已方战胜后，格兰斯云恩体内的核能量却在急速扩大，众人只有尽力而为，这时舰桥内的姬兹却报告艾舒力擅自离开房间，原来他终于按奈不住而跑到甲板去，更变身成失控卑力撒迎战，他说艾温不对，以大目的为前题，即使是牺牲也在所不计，而他深信只有这办法才能得到胜利。

艾舒力第二度失控变身

跟着便与核能龙战斗，艾舒力战胜后核能龙会变成化石，但同时艾舒力体内却响起声音，说这战斗的冲击力令它得到解放，现在艾舒力的心将会被它所攻陷，同时科鲁嘉雅也会再次被赤红火焰所包围，更说这全要多谢艾舒力，因为他以及其他人再度解放它。



四名同伴见到艾舒力的变化也感到震惊，因为他们也是初次看到对方变成金色骑士，而妮露卡感觉不到眼前人是艾舒力，而金骑士则发出狂吼，百列特这才问这就是失控的状态？卡洛告知焰之魔神路卑力撒终于被解放了，添便大声叫唤艾舒力，希望他能清醒过来，艾舒力果然仍有一丝理智，却说他再无法自控，请求眼前四人在路卑力撒完全解放前将他杀掉，可是这些共事多时的同伴都狠不下心。艾舒力于是对卡洛说，现在就是她与自己约定履行使命的时候，不过对方推辞说自己的身手无法取对方性命。

玛莉娜解除艾舒力迷惑

就在众人犹疑着，玛莉娜却排众而出欲接近艾舒力，百列特连忙叫住她，解释眼前的艾舒力已非同一人，他的心已被巨大的魔神所侵占。但是玛莉娜却未有理会，说只有她才有办法。跟着便走到艾舒力面前，艾舒力则以仅有意识叫玛莉娜别接近自己。

不过这次玛莉娜意志坚定，说她怎样也不会再离开艾舒力，要他战胜内心的魔神，艾舒力答此魔神的能力实在强大得很，其解放会令科鲁嘉雅生灵涂炭，唯一解决方法就是杀了他，说着他终于压制不住路卑力撒，更用手一把扼着玛莉娜的脖子将之提起，妮露卡见状便惊呼叫艾舒力放手，可是艾舒力却充耳不闻。



至于命在艾舒力手中的玛莉娜，则滑有放弃希望，说很多谢对方给她的感应石，令她可以将思念传达给对方，跟着更说不管是坏人还是什么，艾舒力在她的心目中是永远不变，两人今后永不分离，求艾舒力寻回他自己应该回归的场所。终于玛莉娜的努力没有白费，她的话打动了艾舒力战胜魔神，不单止把她放下，更变回原来的样子，玛莉娜一把抱着已晕倒的艾舒力，说不管以后怎样，当艾舒力感到迷失之时，她仍然会站在他的那方。

找寻传说之龙

事件告一段落，艾温便再在基鲁多古拉多向三国元首报告结果，艾莉亚布鲁式说虽然发生了这么多事，但到头来也要多谢奥迪莎的出现令三国获得协调关系，最后基鲁多古拉多领主也愿意永久封闭格兰斯云恩这核兵器，以免日后再出现像核能龙这等怪兽出现，成为最后之龙传说。

艾温回到云尼里雅会议室，他说大家战过核能龙也对其超强破坏力有所认识，百列特深深感这已超越人力范畴，艾温说有一个最后之龙的传说，若能找到会是强助。艾舒力则发表若再面对这等力量，就必须有能与之匹敌的异能力，但问题是他们可有制御的能力？而得到这力量时又是否不会迷失，就以他为例，若是内心不能控制，最终收场会像史奈赫姆或奥迪莎一般。艾温也很同意，说因此他们有必要得到龙之力量，跟着告知有情报说龙位于一处有溶岩的地方，根据他的推测应是在眠火山内，要众人往曾到过的雷拉恩观测站，那里的眠火山是龙传说的地方，现在那里已是死火山，积储着溶岩能量来维持龙的存续，该龙名为“龙贝尔迪亚”，是能划破天空的传说之翼。

众人为了找寻传说之龙，于是朝睡火山进发，先再到云尼里雅3F的书房找艾温，他会告知眠火山位于雷拉恩观测设施西面，于是五人便经生命反射器传送到火山龙脉，凭着雷达应该不难发现。

眠火山



进入眠火山内，在里面会遇上传说之龙罗巴鲁堤亚，它虽然是龙，却拥有很高的智慧，也知道有关世界被侵蚀之事，不过它并不肯接受艾舒力的请求给予协助，因为它认为人类只是低等的生物，不值得它出手相帮，接着说除非艾舒力等人能证明他们并非在弱者。



终于众人只有出手应战。众人战胜后，想不到由于他们的激战而令火山爆发，幸好罗巴鲁堤亚及时载他们逃出生天，原来四人力量终于令罗巴鲁堤亚心悦诚服，决定今后协助众人解救科鲁嘉亚。接着艾舒力五人与这传说之龙一起回到云尼里雅内，艾温说从罗巴鲁堤亚那里得知，在异世界侵食之时，会出现“彗星之巢”的现象，为了要阻止科鲁嘉亚被异世界所侵食，必须找寻分布在世界各地的四个灵点，释放出世界的生命能量“超自然力”，利用它创造出虚似生命的牢狱“杜拉比桑希多隆”，用来捕捉彗星之巢内孕育中的幼体。



迷宫攻略

迷宫中有许多气体喷出点，你只要用妮露卡向喷气口射火球就可炸开前进的通道。

自由翱翔天际

由于有了罗巴鲁堤亚，它可以在更多地方自由降落，但其实还是有限制，它不可在森林或一些像烧焦的地区着陆，其他地方基本没有问题。

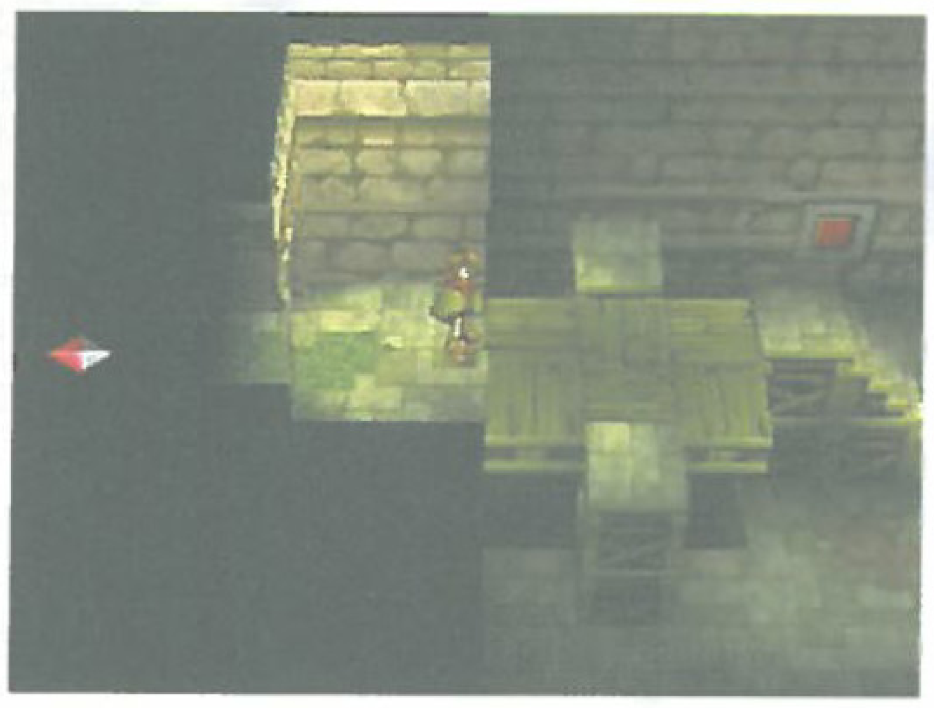
这时由于多了很多能降落的地方，因此大家不妨先到各处取拾取物品。在大地图西南岛屿以北有个小岛，能取得战斗时死亡的替身。基鲁多古拉多城以东的小岛上有解除不良状态草药，继续向东飞有幸运卡。由基鲁多古拉多城向南飞有加腕力的道具。内海西北的小岛则有弹匣。内海东北则有幸运卡。在内海东南降落，可以走进一大片烧焦的大地，那里有很多种强劲的敌人，体力高兼且行动快捷，而深处可得射击道具回力刀，只要装备光之护符就能在战斗中使用攻击。

风之灵点

接着要前往风之灵点，它位于荷鲁斯特町南方的天空(近大地图西南的岛)，由于本身已存在，所以不能靠看雷达发现。到了风之灵点，在迷宫里会遇上此处的守护骑士，她的弱点是地属性魔法、最后在一个祭坛上找到了



风之灵魂、添走上前去解放“超自然力”。风之灵魂会问添战斗的理由，它要知道后才会解放力量，添最初想到里长提及那是他的命运？是为自己最重要的人？又或是自己害怕死亡呢？最终认佩卡令他清楚是要为未来不用再有任何人牺牲而战斗，结果成功解放“超自然力”，也获得第四级力量，可以发挥保卫者最大威力。



迷宫攻略

1.游戏中你会见到许多垂直放置的木板，你需要用添的特技把他们吹到平放。

2.在取得添的新特技“雾之披风”，你就可以化成雾移动到两格外位置，并且可以穿过铁丝网。此外还可以借风势前进。

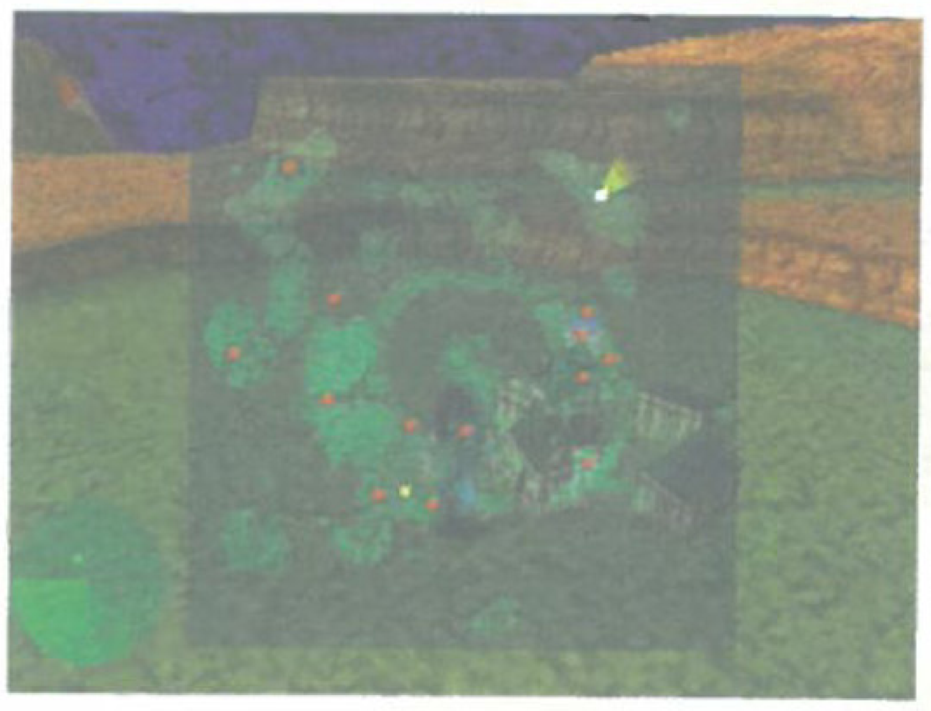
3.游戏中有些开关可改变风向，至于风向可以靠观察附近的风向仪得知。

4.在迷宫中可得到4块碎片，分别是：“月之碎片”、“星之碎片”、“云之碎片”和“太阳之碎片”。集齐四个碎片后在一提到内可见到4个托盘，前方的石碑上写着风从远吹到近，因此由北到南分别放上“云”、“月”“太阳”和“星”的碎片，这样前方的门就会开启。





地之灵点



六人离开风之灵点后，便乘罗巴鲁堤亚飞往位于西北外海被半包围的圆形岛(基鲁多古拉多东南方)，那里有地之灵点。在迷宫深处会碰上此处的守护者地之骑士，战胜他后，六人继续前进，终于在祭坛处见到了地之灵魂。百列特会独自走上前，这次地之灵魂要对方以真实来解放它，由于百列特一直介怀自己的过去，经过点化之后终于决定与自己的过去说再见、回复自我，也令此处的“超自然力”解放，他也得到第四级能力，战斗中使用可以发挥武器的3倍威力。



迷宫攻略：

这里的迷宫主要是要靠你的反应速度。你要多用百列特的特技，特别是他刚取得的第三种特技。



乘罗巴鲁堤亚飞到大地图东北的大陆去，在那里有此世界最后一个市镇，也就是以前妮露卡在序章时误抵的佩雷斯云尼兹，在这里可以购买很多新的装备，进入北面村长家谈话会告知灵点位于此村的北面，是炎之然坛。

火之灵点



六人进入火之灵点，在击败守护守护灵点的炎之骑士后，来到祭坛。妮露卡会听到内心响起说话声，那是炎之灵魂，告知要妮露卡向它使用最大的魔力才能解放，但是妮露卡却完全没有自信，跟着她会内心交战，听到其姊姊声音，对方给她开解和鼓励，终于令妮露卡产生自信，成功解放超自然力，也获得第四级力量，可以连续使用两种魔法，若是同时使用同属性的两个级别魔法，更有可能变成合体魔法，至于发动率视乎妮露卡的幸运度，分别是：



BEST/75%、GOOD/62.5%、NORMAL/50%、BAD42.5%、WORST/37.5%。

迷宫攻略：

这里并没有太难的谜题，主要都是些需要手疾眼快的点火盘游戏。此外，好好利用妮露卡的最后一种特殊能力



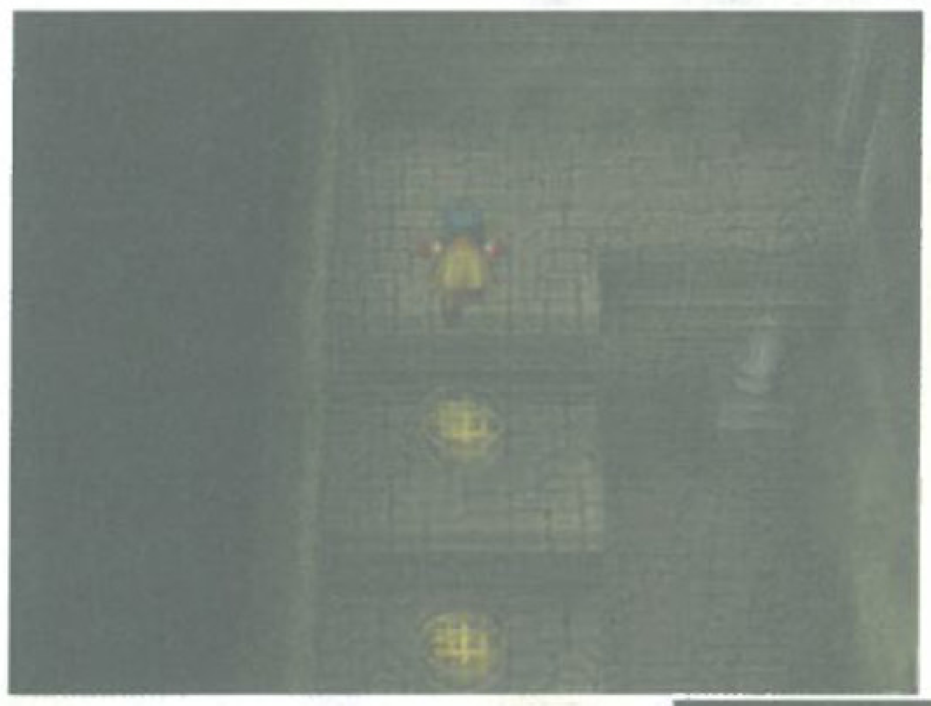
"变质杖"可以捡到不少好东西。

众我离开风之灵点后，由于添找到了雾化披风，因此又多了不少以前无法到达的地方去，首先飞到大地图西部的盐化大陆去，于废都艾古哈武内的那个铁丝网，穿过去后可得到战斗后补满体力的宝珠GEAR和死亡替身。

离开废都飞到怪异屋本铺，于最底层先用妮露卡将那里的结晶变成桥，然后走到铁丝网往另一边，用小刀斜向射墙掉到对面下方的键，就会出现暗键，按下后宝箱才会掉下，里面有不会使运气下降的GEAR。

接下来便飞到大地图东南方的大桥，则西面进去桥内的控制台，使用添的雾化披风穿过铁丝网，可取得艾舒力的新武器，跟着调查控制仪器令大桥收起。走出大桥后先用转送宝珠飞到额西诺查自治领，先为艾舒力的新武器改造，然后往东北走到沙滩乘快艇，沿着海岸向南航行到桥收起之处，便可以进入南部的海域，其正北面是最后一个目标水之灵点。

水之灵点



进入水之灵点后，会碰上最后一名守卫骑士，战胜他后找到水之灵魂，他说在卡洛心中充满着迷惑，跟着她会看到自己的过去，终于醒悟过来，也成功解放最后的超自然力，学到第四级的连续攻击力量。



迷宫攻略

1.一开始的门要按下一个位于柱子后的按纽才可开启。

2.一开始要先关闭3处的水闸，关闭水源。

3.得到跳跃鞋后，你会在一个房间里看到两个石像，上有一些提示，这时众人必须退回主房间，利用卡洛的新能力跃上入口对面的通道。在里面的宝箱前会发现一块地板的颜色有异，用卡洛原地跳多次就会踏破。

4.在一间有16个石像的房间，你只要让那些石像都面对面，就可以开启那里的门。

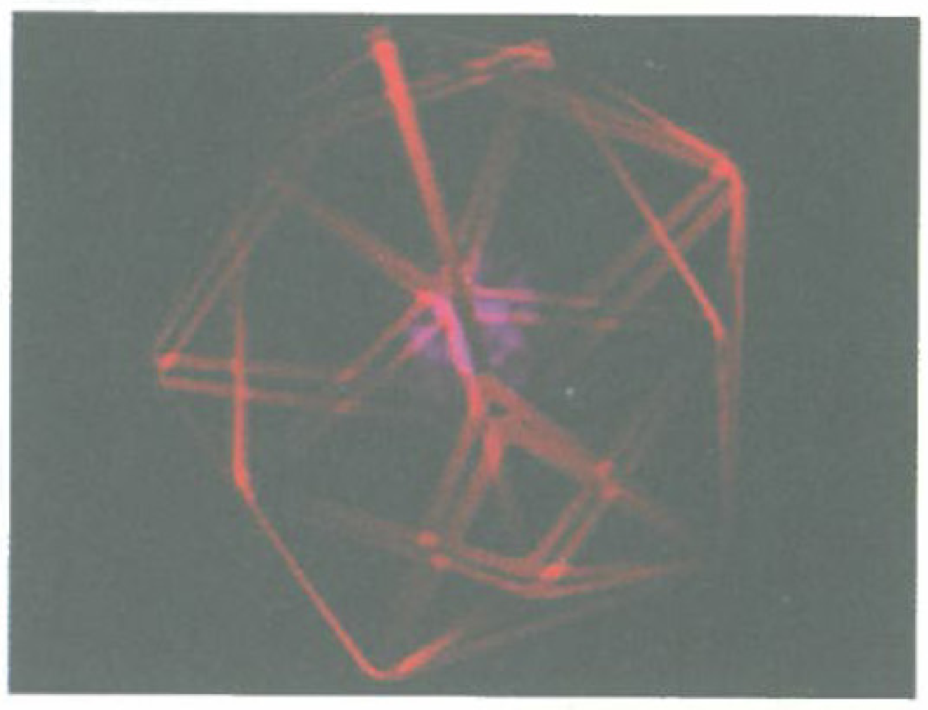
当六人准备离开时，会收到艾温的通话，他说已向三个国家取得生命反射器的使用权，叫众人立刻回来，同时他那方面展开对付慧星之巢作战，画面转到太空，艾温利用三国的生命反射器，借着解放了的超自然力连紧起来，然后将能量组成牢狱"杜拉比桑希多隆"，将慧星之巢作短时期囚禁。



艾舒力六人回到云尼里雅的主控制室，艾温说这是千载难逢消灭慧星之巢的机会，而艾舒力他们当然义不容辞，姬兹告知经推算，慧星之巢将会在以前史奈赫姆领土"盐化大地"降落，众人于是出发。

力战卡巴贝特幼体

六人飞往大地图西面的盐化大陆，杜拉比桑希多隆就在南部，在迷宫深处找到刚孵化的"侵食异世界"卡巴风特所化成之模拟生命幼体。战胜后众人都在疑惑是否已消灭了"侵食异世界"卡巴贝特，因为胜利来得太轻易了，这时众人收到艾温的通话，得悉这次作战失败了，因为在他被封印之前已核心部分已脱离了，艾舒力所消灭的只是其一部分而已，命众人先回来。



迷宫攻略:

此处的路四通八达，有很多单向传送点，同时有不少的路是要由某方面走才会出现连接，只有靠各位的耐性了。

艾温暗怀打算



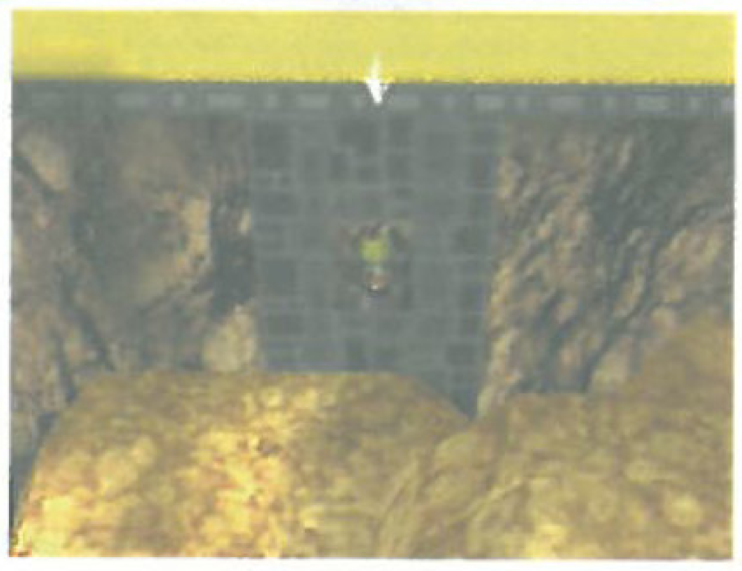
回到云尼里雅的会议室，艾温说虽然破坏了"锓食异世界"卡巴贝特的一部分，但是对他没有任何影响，玛莉亚贝露问难道就此失败告终？艾温却否定，说失败乃成功之母，他认为他们捕捉的方法没有错误，但是此役却已耗尽此星球的超自然力，因此必须找一个代替"杜拉比桑希多隆"的"器皿"，而他体内流着云尼里亚家族英雄之血，也有此可能性。这时艾温的妹妹雅泰茜亚到来，艾温向他说明自己的构想，告知只要利用"降魔仪式"，加上他们家族之血，便有可能拯救此星球，由她变成"毁灭圣母"，雅泰茜亚觉得自己从未如此与兄长的心如此接近，决定即使献出生命也要协助。翌日艾温召集ARMS成员，但是却对昨夜的想法只字不提，而给艾舒力等人一个无关痛养的新任务，说在赫鲁迈撒河口相隔的东部之地有怪物出没，要ARMS成员出发去查探原因，艾舒力便奇怪为何在此时此刻如此做？艾温便回答身为ARMS成员不应只看事情的大小来做，艾舒力还想说什么，但是艾温只说拜托众人来完此此事就此带过。





巧取云朔菲亡灵

众人先用转送宝珠飞到赫鲁迈撒，然后看着雷达乘罗巴鲁堤亚飞到东面一处高地降落便可找到称为"狂热之骸"的地方，那里原来是之前奥迪沙的空中要塞"咸姆戴吉斯"的残骸。首先使用百列特的地震技，如此被堵塞的门都会打通。然后启动各处



的电脑。得知负责支援的奥迪营连资金的人竟然是一直指挥他们作战的艾温，众人实在难以置信，这时他们收到姬兹来的通话，得悉艾温与雅泰茜竟然不动声息的离开了云尼里雅宅邸，只留下一封信，艾舒力听了便说他立即回基地去。



在迷宫内会发现一柄剑，若是没有心理准备最好别调查，因为会需要和云斯菲的亡灵战斗，它有50000HP，最要命的是有一招“八十祸津日神招来”，会伤全员6000HP以上，换句话说是即死，其实要打倒也非没有可能，方法是使用“死之护符”的召唤魔法，平常总是失误，对付亡灵就最适合，一经使用可即时获胜，当然问题是必须有50FP，可以尝试碰运气，使用行动较快而又可用召唤魔法的人(卡洛和玛莉亚贝露便不能用)，也一定要有添参战，胜战后有12000经验值，与及补满FP的道具。

众人回到主控制室阅读艾温留下的信，他说已决定由自己与雅泰茜亚进行最终的作战，由他俩前往科鲁嘉雅中心核域，那里正如字面所说，最后说祈求此星球未来能得到幸福。众人看完，都感到很无奈，因为他们的最后一战，现在先散会，明天想参与的人便来此报到。接着众人会分别去见他们至亲的人，因为此行实在凶险，因此有必要做一个最后的交待，也向他们的亲人许下平安归来的诺言。



最后一战

翌日艾舒力一早便到了主控制室，其他同伴也相继到来，决心一起面对这个危机，而姬兹等人则为六人打气,祝他们能平安归来。



接下来乘罗巴提亚出发，于内海中内一大片焦土。南部有供降落的地方，跟着要走一大段路才能到此世界的正中心，于高山顶上搜索便会找到目的地背塔螺旋。

进入背塔螺旋中，这里每一层都由半月形的楼梯连接而下。在战胜一个首领级的怪物后，六人继续前进，会遇到一些挡路的门，调查后需要与怪物战斗，战胜后门才会消失。

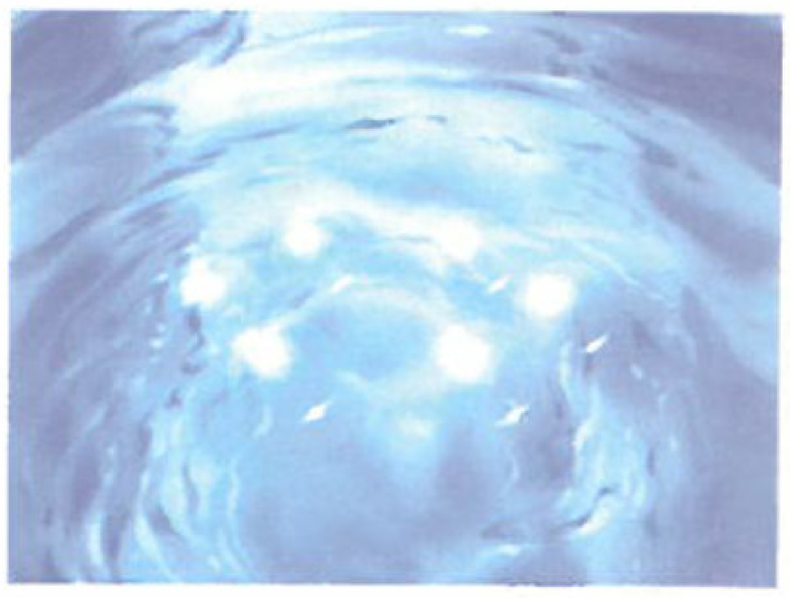
迷宫攻略

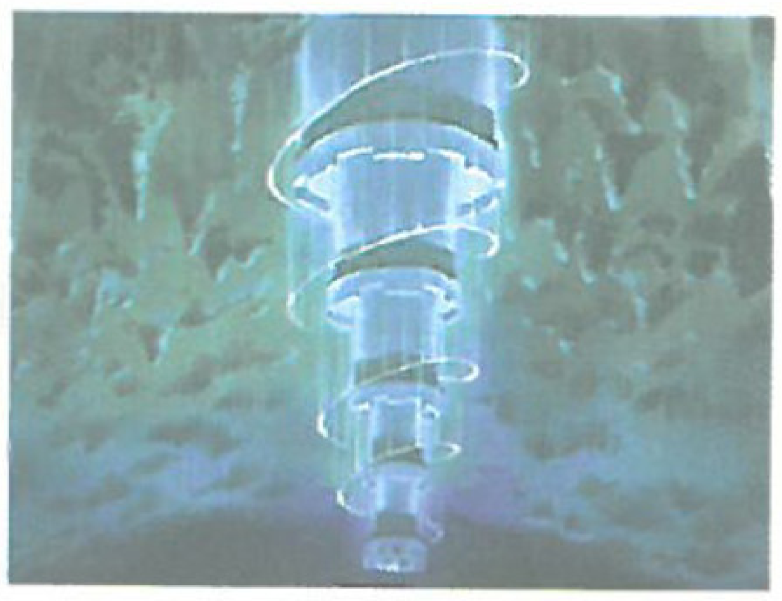
1.在迷宫中会见到一个石碑，周围墙上有七块石板。你只要按月、火、水、木、金、土、日次序来它们，按对了门就会开启。

2.迷宫中有一些方块石挡路，清除的方法是先用百列特在紫色的物体









放炸弹，自己则站在按钮上，爆炸时方块就会降下，

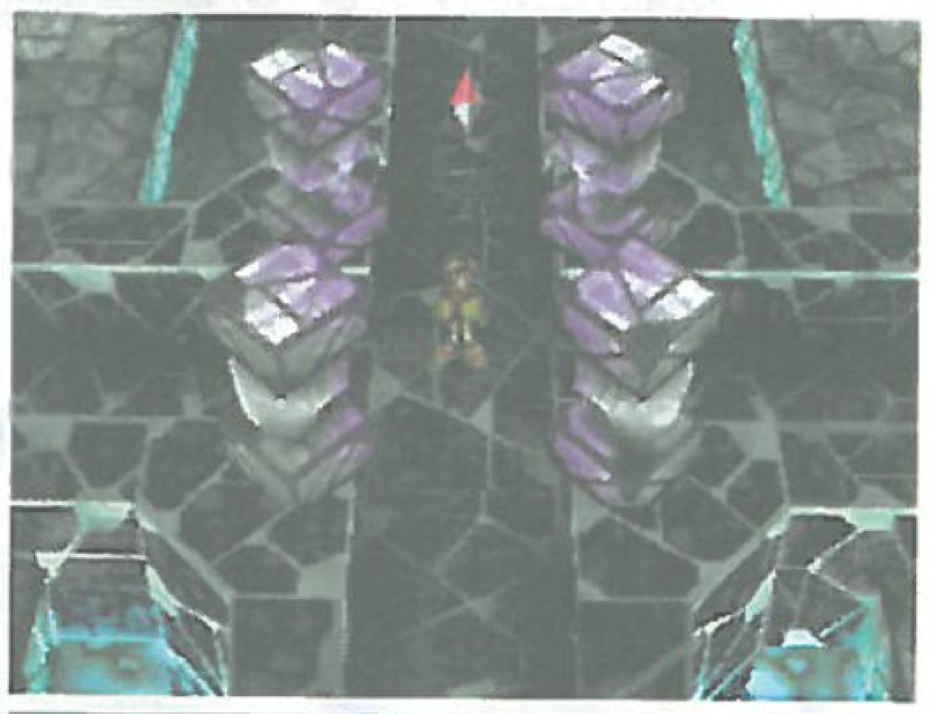
3.迷宫里可以找到艾舒力的最后一种特殊能力照明枪，可以向上射出照明弹。使用照明枪，可以射到上方的暗键开门。

4.在一个飞机里有一些火盘，你只要按上一个房间的顺序点燃相同的火盘，两道挡路的墙就会降下供前进。

大战最终迷宫守护怪兽



众人在迷宫里会遇上守护怪兽，众人战胜后更进入最终迷宫，这里是藏着泥之保卫者“古拉布·路·嘉布鲁”的地方，此迷宫最令人头痛的是很多地方近似，尤其是十字路口也有五个，需要小心认路。在到达记录点后，可从周围的房间里得到各角色的最强防具。接着会听到艾温向他们说话，他说已成功将“侵食异世界”卡巴贝特困在“器皿”，但是它已没入此处，借着泥土保护者根而作无限吸取能量，因此要打倒它的主体，必须先消来三条负责吸能量的根，他会继续支撑着。



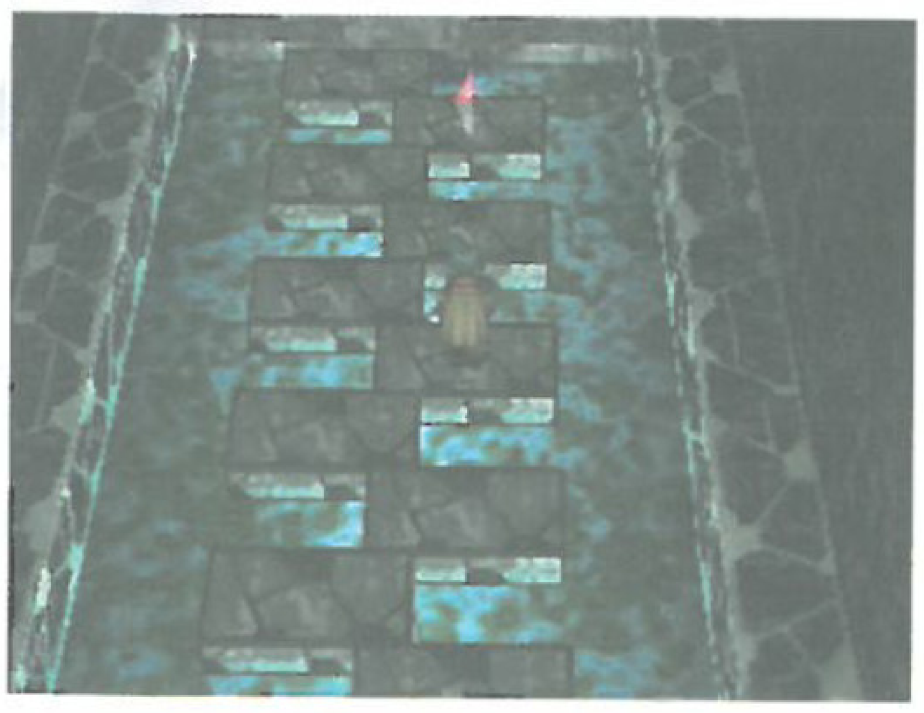
迷宫攻略

在这里要调查那里的柱，柱的其中一面是紫色骷髅印记，每调查一次都会转动，只要将两个紫色面向门就会开启，其他的柱只要使紫色那面向北就会有震动，这样可以打开记录点周围的门。

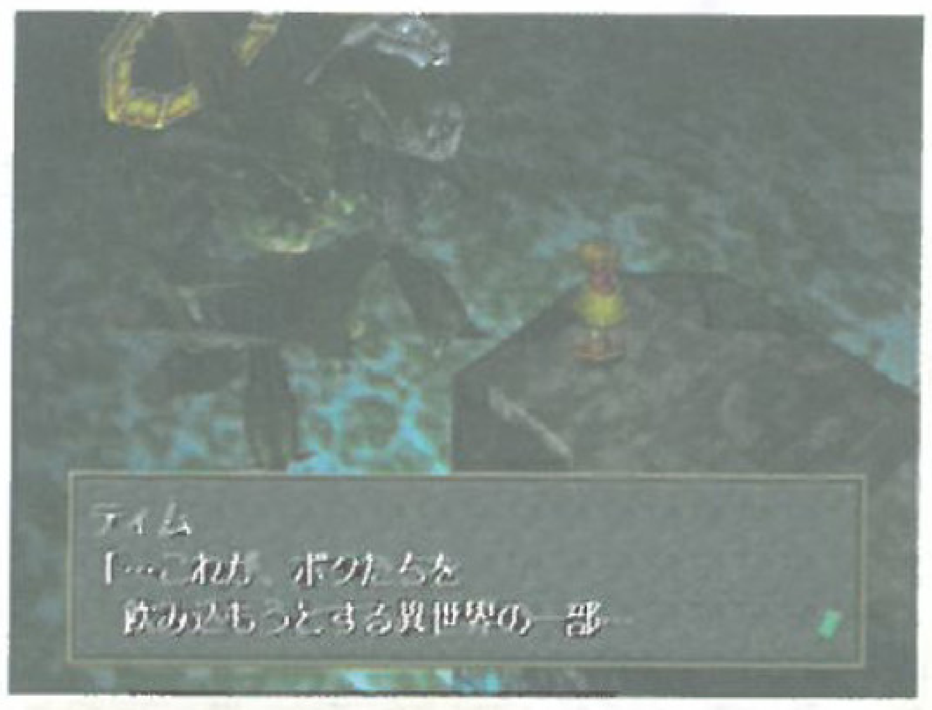


得悉一切事件因由

接下来已方需要挑选艾舒力以外的三人离队，让他们各自进入36、40、44三条不同的通道，剩下的人会留待作最终作战，因此大家要谨慎下决定，至于被分出来的三人决定后是不能折返，每人到最后都要战一只“侵食异世界”卡巴贝特的根，它的体力是15000HP，只要小心计算，就可轻松战胜，三只怪物的攻击是完全相同的。



三名同伴分别战胜后，外界的天气便出现不寻常的变化，各处风云色变，而人民都对这个关系着未来的英雄们致以深切的祈祷。回说剩下的三名ARMS成员也进入后面的通道，那里有六条柱，每转一条柱，都会影响其两旁的柱转向和幅度，全部转至面向北方，门才会打开，请耐心地尝试。





最后艾舒力等人终于见到艾温和雅泰茜亚，艾舒力表示对艾温所做的事不明白，艾温表示他是世上最早知道"侵食异世界"卡巴贝特这回事，需要对抗这种史无前例的力量，则需要相当的能力，但是要全世界的人团结起来却不是件易事，因为他们不会有切身的感觉，艾舒力代为回答因此艾温在幕后组织奥迪莎。艾温直认不讳，更称这不是达到了目的吗？现在ARMS成了大英雄，而国与国之间也再没有隔阂，虽然艾温说了一番道理，但是艾舒力却无法接受，因为过程中实在令太多人成为牺牲品，他一直坚守即使是有大条道理也不会牺牲任何人的原则。



火拼卡巴贝特主体



接着雅泰茜亚会发出强光，然后艾舒力到了一个奇异的空间，他到艾温对他说话，后者称由于"侵食 异世界"卡巴贝特是一种没有实体，物理攻击对之无效的一种形态，因此他出用一种特别的"器皿"来囚着它，使之变成能被消灭的"肉体"，现在他使用自己向奥迪莎提供的"降魔仪式"用于他的雅泰茜亚身上，变成了能被消灭的肉体，艾舒力听了不禁激动地问艾温竟忍心牺牲自己的妹妹？艾温却不认为这是牺牲，而是英雄所为，从"剑之圣女"到现在的"毁坏之圣母"，都是云尼里雅家的使命。

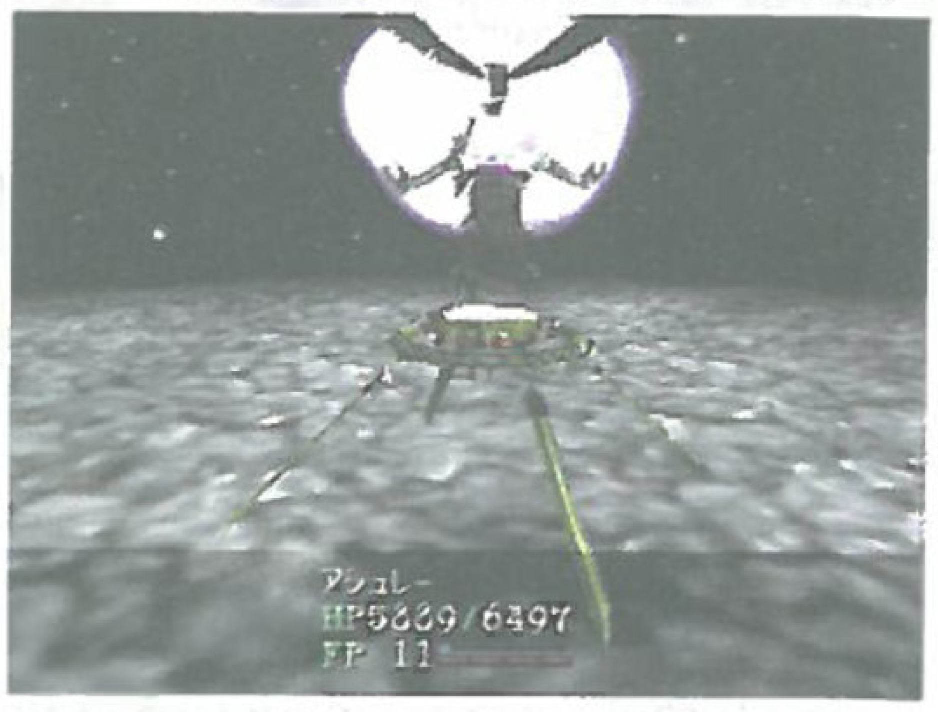
接着便需要与化身成"侵食异世界"卡巴贝特核心的艾温和雅泰茜亚战斗，艾温以最后的意识命艾命力将他和雅泰茜亚；连同"侵食异世界"卡巴贝特一起消灭，而艾舒力以前也向雅娜塔莎亚作承诺，终止云尼里雅家族的悲剧，于是挺身作战。



"侵食异世界"卡巴贝特分开三个部分，有主体及左右体，体力自然超多，它的攻击方式与伤害基本上和之前的根部没有大差别，只是全变成群体攻击而已，由于这已是最后一战，得多少经验值已无关痛养，因此只管集中攻击主体。

艾舒力单挑焰之魔神

三人战胜后会回到原先分离的地方，其余的队员会来会面，然后他们走到走廊，妮露卡便问他们真的获得了吗？真的拯救了科鲁嘉雅？经过其他同伴的话，终于确实这不是梦境。但是就在众人准备步离此处时，艾舒力体内突然传来剧痛，其他人则晕倒。



艾舒力则会被传送到一个陌生的地方，然后听到不知从何而来的声音，对方竟然是一直藏于艾舒力体内的火焰魔神路卑力撒，它说在艾舒力的战斗里产生了负之感情，这也成了路卑力撒的强大能量，现在它要复活了，誓要再次使大地被火焰所包围。



艾舒力当然不想发生此事，路卑力撒便说想阻止它，除非艾舒力能够徒手拔出面前的对命阿加托拉姆，成为"剑之英雄"，可是它又说现在的时代根本没有英雄的存在，所以无人可以再阻止它了，艾舒力为了不坐以待毙，决定尝试将圣剑拔出。这时在另一处的同伴醒来，他们的力量传送到艾舒力那里去，终于成功将剑拔出。而艾舒力则变身成为外貌大不相同的"剑之英雄"！



接下来要进行真正的最后之战，路卑力撒的攻击最多伤艾舒力1600HP左右，而后者只有一种攻击招式，每次均会从不同的人抽取力量，给予路卑力撒过万HP伤害，只要小心补充体力，到第七招会利用最强力量伤对方99999HP，而战斗就会结束。

世界终于回复和平，各人都回到挚爱的身边，一年后艾舒力更与玛莉娜生下一对龙凤胎，为了记念艾温与雅泰茜亚，于是以他们来命名，而故事到此也完满结束。









PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型：ARPG	发售日：已发售

DEWPRISM デュープリズム

DEWPRISM 露滴之界

女主角篇

1.冒险开始



美稻(ミント)是这个游戏的主角，同时她也是东天王国的公主，不过因为她性格蛮横，常常无理取闹，所以在皇宫里不论上下谁都不喜欢她。一天她像往常一样在大吵大闹，说要先用膳，

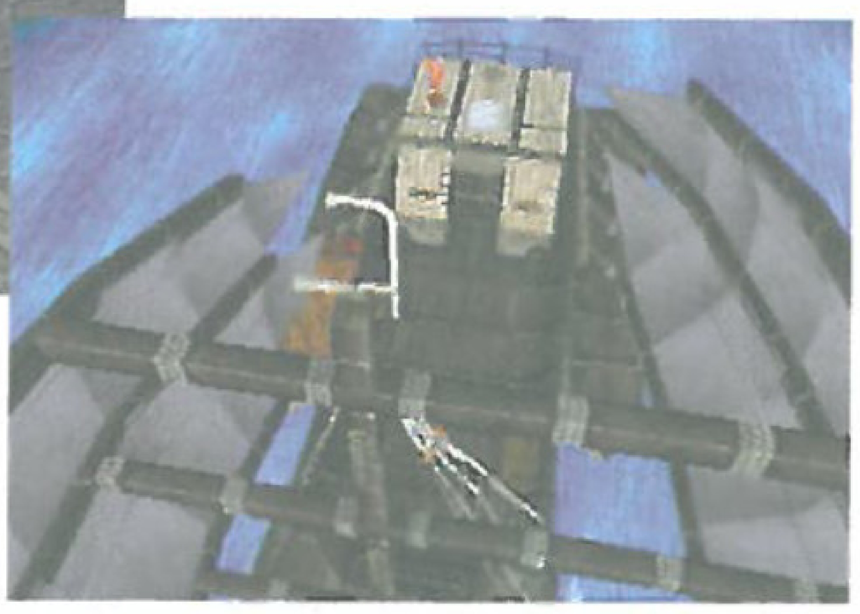


就在这时她的妹妹玛也(マヤ)出现，一直想得到王位的她，终于如愿以偿成功地废掉美稻的王位，还利用“遗产秘宝”将她赶走，美稻为报此仇，便出发找寻“遗产”来帮她夺回王位以再得回整个世界！

2.嘉鲁拿之镇



两年后的某天，美稻终于乘船去找寻“遗产”，在船上她看见两个面目可憎的人，正在谈论有关藏在嘉鲁拿之森(カローナ之森)的传说宝藏。上岸后美稻在村内打听消息，从一名妇人口中得知，原来有一对父女进入了嘉鲁拿之森长达5天还没有回来，除此之外再没有其他的事，于是美稻便进入森林。



3.嘉鲁拿之森

基本上这并不算是个迷宫，因为只是单程路，实际上在这里玩者可以熟悉一下这款游戏，所以不防练习一下控制方法和各式各样的魔法攻击。在森林中，玩者可以拾到一些粉红色的贝壳，里面会有不同道具，其中一种叫硬币(コイン)，用途是续关，如果不幸战死，必须靠它才能复活。





4.与伊莉娜相遇



在森林的尽头，美稻再次遇见船上那两名面目可憎的人，仔细看来，原来在他们身旁还有一个女孩，于是她便推断这女孩应该是被他俩掳走的，既然他们是坏人，美稻“自然”不会放过，大战一触即发。由于她攻击力不高，所以较适宜远距离以魔法进攻。过了一会，终于将其中一人击倒，另一人也立刻逃走。那女孩得救了，她的名字叫伊莉娜(エレナ)，原先美稻救她只是想惩英雄，并没有想过送她回亲人那里，但当她听到伊莉娜的双亲有可能知道“遗产”的事时，便立即义不容辞。

5.在悬崖下



伊莉娜的父亲叫古尼斯(クラウス)，他提供了一个能找到资料的地方，但是必须从此处悬崖跳下，才能前往那间研究所，由于美稻希望比另一名主角快点到达该处，所以二话不说便跳下悬崖，在崖下的怪物种类虽然较多，但仍难不倒美稻，很快她便到达一个广场，这里有两只飞龙，但不论玩者怎样消灭他们仍然找不到出口，莫非……果然是需要同时消灭他们，通往上方的天梯才能出现。

6.天台



虽然天梯已经出现，但因为很长，所以跑了很久才气冲冲地登上平台，可惜在此处已有一只看门马在等候了，以美稻的攻击力要直接击倒它还真不容易，唯一的方法当然是魔法攻击，除非缺乏魔法力，如果还有的话便不宜直接攻击。

7.大肆搜掠



进入名为アトリエ的研究所，首先在二楼找到两个宝箱，然后在楼梯下方发现第三个。之后在大堂中央找到一个大保险箱，里有两本古代之书，由于美稻不懂得那些古文(只怪自己不用功学习)，只有请古尼斯帮忙！

8.嘉鲁拿之镇



返回镇内，美稻立即赶往古尼斯的家，希望可以快点解开古文之谜。其内容是有关“遗产”的，由于它已被封印，如果不借助古人是不能解封的。原本古尼斯很希望一同前往地下迷宫，可惜因为脚伤，只有让美稻独自进入。离开此镇后需要先到附近草原找到ロッド，挑战他并且取得胜利，将会赢得$1000，很重要！

9.地下迷宫



在遗迹入口会遇见另一名主角路云(ルウ)，美稻和他协定一同合作，于是便一同入内。地下迷宫共分5个部分：“自然洞穴”、“石板洞穴”、“地底湖”、“首领房间”和“大魔导士アトリエ”。以理由“自然洞穴”开始介绍，迷宫比较复杂，不过耐心移行应该不算太难。

10.石板洞穴

攻破这个洞穴的要诀是集齐六块石板，然后返回起点，在石板上从左边跳跃到右边，成功后便可进入“地底湖”。由于在这里要消耗大量魔法力，因此需要多储备一点，最好能在120点以上。



11.地底湖

只要调查了石板后，再回到通道的顶端，此时巨石将会由上方滚下，玩者在控制美稻时，可以靠左右移动来避过巨石，要注意不要被碎石击中。顺利过关后会有一个湖，湖上方有数块石板，看准闪亮的那一块踏下，顺序踏下后便可进入“首领房间”。



12.首领房间



这只所谓首领的东西并不算是醒目，要解决并不困难，重点是先在那些石板上跳来跳去，不要让它有机会击中美稻，然后等到它喷掉火炎后再攻击，重复这样作便能击败它。

13.大魔导士アトリエ

这里便是アトリエ的“房间”，既然来了，自然要“抢掠”一番，进入三间房间后便可找齐那些道具，正准备离开时，敌人突然出现，他们是锹古(デューク)和比露(ベル)，他们想抢美稻的宝物，于是战斗再次开始。要击倒比露除了反应快外，应该没有其他问题，不算太难。





14.死而复生

很不幸，刚取到手的宝物被他俩强抢了，现在只有先离开这里了。本来以为很快便可离开，想不到竟然再遇刚才的头目，由于剧情需要，美稻不能将它再次击倒，不过在击中它一下后便可立即向楼梯上方“逃跑”，途中会有不少铁球落下，要用尽一切方法避过和保持不倒，只有成功到达顶层，剧情才准许美稻击倒它(实际上是路云击倒的)。



15.メルのアトリエ



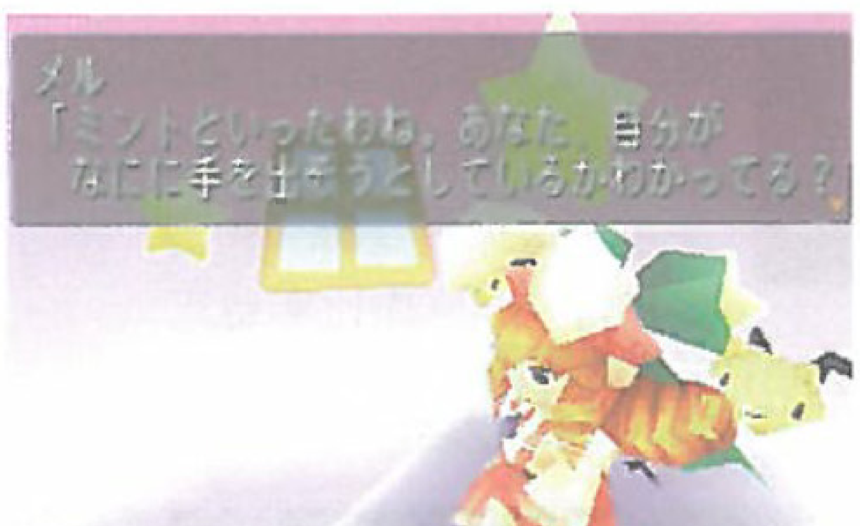
回到嘉鲁拿之镇后，美稻可以先补充一番，然后才返回古尼斯家。美稻将在地下迷宫中发生的事说给他听，包括宝物被比露两姐弟抢走等。古尼斯会有好消息：听说在湖之迷宫内有另一些“遗产”，只要找到便可解封。美稻听到后当然开心，不过她还需要一名叫菲亚诗·米露(ファンシー·メル)的魔导士的帮助才能找到她想要去的メルのアトリエ，美稻得知这一消息后急不可待地又出发了。

16.迷你游戏

在メルのアトリエ这个地方，只有一间小屋，但没有人回应，突然在背后出现了大量“玩偶”，和她们交谈后便可去玩迷你游戏。三款基本上都是动作游戏，难度不算高，只要冷静一点，不要因紧张而跌到空隙中，又或者失手追不到从半空落下的糖果。



17.警告



完成后菲亚诗·米露终于出现，但美稻看见她的外貌觉得很奇怪(可能是外表看起来太小的关系)，不过最后还是和她进入小屋交谈。米露问到她知不知道有一个名叫ウァレン的强大魔导士，其能力甚至能够移动星辰和山谷，但最后因为魔力太过强大而自我毁灭了。而“遗产”也是相同道理，所以不希望有人解封！ 可惜美稻听到后好像对此更有兴趣了，看样子是非要找到不可了，于是她不理会米露的劝告，无耐米露只有提出条件：只要美稻能找到失踪了的ポプルプルル人，她便答应将她想知道的说给她听。

18.嘉鲁拿之森

美稻终于在嘉鲁拿之森找到失踪了的ポプルプルル人，原来又是船上那两名绑匪做的，美稻又和他俩开战，击倒其中一名后，另一名就会立即逃走。既然已经找回ポプルプルル人，她就回到米露处准备“领赏”。



19.メルのアトリエ

既然美稻遵守承诺，米露也把两件宝物交给她，同时为她分析现在东天王国以她妹妹来代替位置，比较受人民欢迎。虽然美稻听到后大受打击，不过仍然下定决心一定要找到“遗产”统一世界。在米露家外，再次遇见伊莉娜和路云，前者是来接应美稻的，后者好像是要找米露，所以没有理会大家便进屋了。



20.流星



在米露之家下方，狄古再次出现，这次他竟然扮成星星，还说自己是一颗流星，噢！真是傻得可以，不过最终目的都是要和这粒“星”决一死战。他真是太不像话，三两下就被打翻，不过要小心他临死一击，颇具杀伤力。被击倒后他并没有纠缠，转眼已经消失。

21.嘉鲁拿之镇

回到古尼斯家后，美稻将刚发生的事说给他听。由于现在已集合了解封“遗产”的一部分力量，于是尝试解封，从强光中出现了一名小孩，此时路云已从米露之家回来，他解释说：“这名小孩正是由地下迷宫大魔导士精心研制出来的，是高度魔法技术的结晶。”借助他便可以开启湖之遗迹，可惜他还未完全完成。



22.草原



美稻需要到基姆劳树海(ガムル树海)，正准备步行到该处，但听村民说要走一个星期才到，就算乘船也要三日，除非找世界速度最快之男ロッド，而他身在“草原”，美稻听说马上出发去找他，只要玩者能够击倒他，他便会以快速艇送你到基姆劳树海，不过要先付 $1000 作比赛费用。

23.基姆劳树海

两人终于平安无事到达，ロッド需要小睡片刻。于是美稻便四处调查，在地上找到一本“咒法师ギネマ之日记”，虽然书中明确地说要在安全的地方才能看，但美稻没有理会，庆幸书内没有危险东西。之后美稻又四处找出口，但始终找不到。突然有魔法球从旁边射出，原来又是比露作怪，这次她还带了究极机械人一同出现，这是个几乎没有弱点的机械人，其弱点是站在机械人顶上的比露，只要借助浮空石块，便可打到比露。



24.基姆劳树海

击倒比露后，搜查他可找到“绿之魔法”，在风车前使用绿之魔法吹动它后，在它旁边会出现升降机。另一版纯动作小游戏，难度不高，只要看见风车便使用绿之魔法吹动它，必须多留点魔法力，以备不时之需。当到达最高点时，比露再次出现，由于她被敌人追击，所以显得很狼狈，还跳进和美稻在同一只木伐上。



25.头目之战



这次对付的是一条懂得飞的鲸鱼，由于它会吸走玩者，所以不要随便跳来跳去，以免被吸走。她的缺点是头上宝石，只要静待它不动时才追击，便可成功得手，不过要小心木伐四周都会跌下。



26.嘉鲁拿之镇



击倒飞天鲸鱼后，便乘坐快速艇返回嘉鲁拿之镇，就在回到镇内的时候，美稻被一名青年偷袭，但不论怎样努力，她都追不上青年，最后他还叫美稻努力修练。美稻首先到古尼斯家，门打开后她看见发型改变了的伊莉娜而大吃一惊，正当她俩交谈时，美稻突然连续二次被一个南瓜打中。之后进入内堂，向古尼斯报告，并将新力量加入，使“小孩”迅速成长，他的名字是保玛多(プリマドール)，懂得说话，不过还不能行动，此时古尼斯记起在“怒之山”上有一种矿物质可以使用，能帮助“小孩”长大。



27.向怒之山进发

“怒之山”迷宫虽然算不上复杂，不过因为缺口特别多，所以一不小心便会失足。至于怪物则比较普通，没有太突出的，不算太难消灭。反而在途中出现的巨大岩石比较麻烦，美稻必须使用黑魔法才能破坏，沿着山路移动可以很快到达山顶，在这里会再遇狄古和比露，这次他俩除了自己外，还附加战车，攻击力十足，是少数强劲又难对付的头目，小心它的双手，被它捉住后会被抛到半空。





28.怒之山

击倒姊弟后可以继续前进，而头目ウィラーフ便在山顶等待着，它是一条非常厉害的喷火龙，绝不会手下留情。喷火龙攻击和防御都异常出众，但只要美稻能扣掉它一半体力，它便会离去，而绿色宝石亦随手可得，然后立即返回小镇。

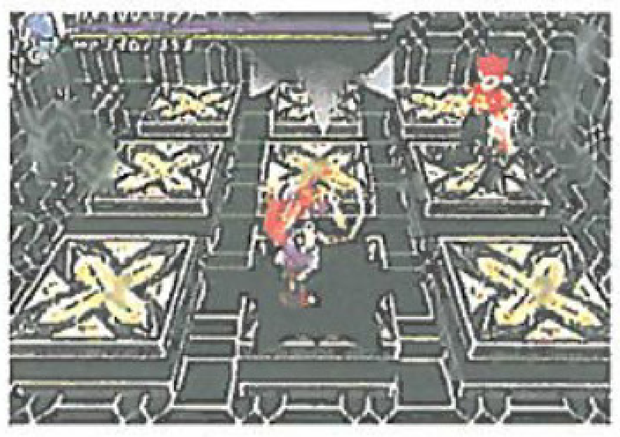




29.挑战书

想不到在小镇入口迎接美稻的，竟然是那绑匪，仇人见面“分外眼红”，美稻立即使出连续飞腿，使得厚颜无耻的他们也忍受不住，要下战书和美稻决一死战。在嘉鲁拿之森里，绑匪二人组已经等待着，不同的是这次他们找了陷阱王(ドラップマスター)代为出战。顾名思义他的陷阱有很多花样，在九格平台上要小心黑影，一看见便要跳开，然后攻击。战胜陷王后要再战绑匪，和以往差不多，不难应付。





30.回到嘉便拿之镇



将宝石带回古尼斯家，并且交给他安装到保玛多上，突然保玛多消失了，原来他已经能够自由移动，不过在美稻的多番追问下，他都不曾反击，原来还欠缺一点东西，不过是什么便不知道，只有问米露，相信她能解答出来。



31.菲亚诗・米露

美稻兴奋地问米露还欠什么道具才可完全开动保玛多，不过米露好像无意回答，不过在多番追问下，她终于答出还欠缺雷元素。于是美稻便出发，但首先要和屋外的小矮人交谈，进入异空间将怪物消灭，才可取得“黄之魔法”。然后返回古尼斯家，对着保玛多使用黄之魔法，果然令他更精神。





32.回乡探亲

从镇的大门离开，她看见伊莉娜和路云，由于美稻还想使用“遗产”征服世界，所以将希望交给路云，而他亦想借此锻炼自由，所以准备进入“最后”迷宫，临离开前他还叫伊莉娜要在村内等他归来。美稻回到古尼斯家将保玛多带走，希望他可以解开湖之遗迹封印。不过在湖边保玛多并没有解除封印，因为他还没有足够的力量，最后还是先回古尼斯家看看有没有帮助。





33.最终力量

想不到古尼科终于把宝石制成链，保玛多立即精力充沛，但古尼斯却因力尽晕倒！众人对于他晕倒都非常担心，不过他本身好像不以为然，还在谈论“湖之遗迹”的事。然后美稻便找“最速之男”ロッド帮忙，首先要猜他的快艇是什么名字，失败了可重复，然后带保玛多来这里，便可乘快艇进入“湖之遗迹”！





34.解封

登陆“湖之遗迹”后，美稻兴奋得不得了，而保玛多也开始解除封印，突然美稻的妹妹玛也和两名大臣出现，和从前一样两人为了公主的名份争个不停，一个要解封，另一个不准。就在这时两名大臣越来越接近保玛多，而人偶师(ドールマスター)正准备出手，好在路云及时出现，但东天王国又有超能力王(サイコマスター)出现，而主角这边ロッド又挡住他……

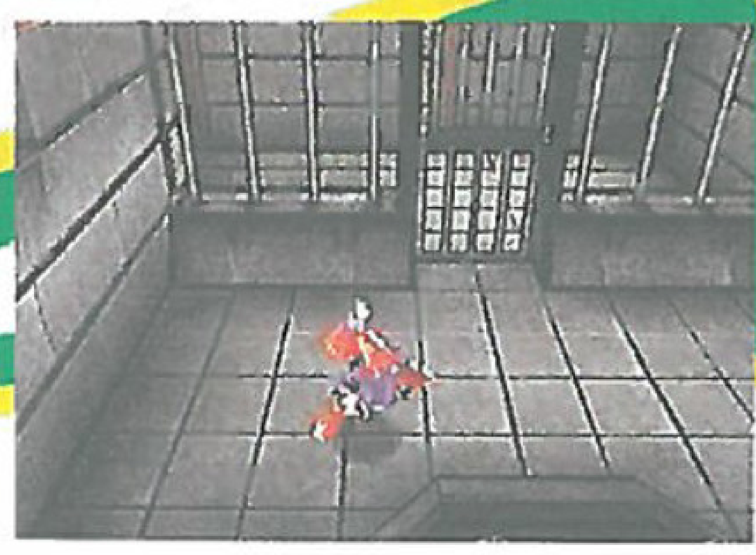




35.被困

虽然路云、保玛多和ロッド逃了出来，但美稻便没有这样好运，被困监牢。正当她找寻出口时，玛也出现，两人又吵个没完没了。玛也离开后美稻终于静了下来，突然人墙壁上的气窗里走出来一只鼠，还救走她，原来它是路云变的。





36.陷阱难逃



名义上它们是陷阱，但实质上只要玩者跟随路云的落脚点来跳跃，就毫无难度，通过第一关后可取回魔法能力。沿着楼梯登上顶层，会遇到南瓜怪，可惜美稻依然是躲不了，庆幸有路云帮忙，于是两人便乘升降机继续上升，途中玩者要解决不断来的南瓜怪。在露天的其中一层，陷阱王在等待美稻，无可逃避下只有……跳下去，想不到一直以来对立的比露会在这时救了他俩。



37.失败！失败！

被美稻逃脱，众人立即向公主玛也报告，她对此颇为恼火，于是人



偶师便提出不如开启“遗迹”，这个计划令玛也要想想能够这样做！另一边美稻被比露姊弟救回到镇内，



众人开始细说自己的经过，但当路云提到自己身世时便颇迷惘，为何自己会懂得变身呢？

38.救出米娜



一夜无话，美稻起身时竟然看见超能力王，他还向美稻请安，此外还将玛也解除封印的秘密告知美稻。之后美稻便经“嘉鲁拿之森”到顶层，途中又遇到那两个绑匪，这次不用战



斗，只要求他俩帮忙与否，说完后便离开。在森林尽头米娜(ミラ)正和陷阱王对话，此时美稻刚好赶到，于是陷阱王便用大量怪物包围她俩，以为必定胜利所以离开了，殊不知其中一只怪物竟是路云变成的。

39.地下迷宫





众人回到古尼斯家商量双方形势，发觉她们势单力薄，于是便想进行逐一击破。美稻百无聊赖地在“嘉鲁拿之森”逛，竟然在“地下迷宫”入口遇到玛也和超能力王，更转送入内，于是美稻立即紧随其后。“地下迷宫”和前一次相差不大，不过要耐心点才能到达底层，并且再遇玛也！

40.火烧嘉鲁拿之镇





另一边人偶师和超能力王正准备火烧嘉鲁拿之镇，好在大家早有准备，让姐弟阻截，而美稻也及时赶到。于是超能力王和美稻便转移到教堂决斗，正面进攻不能收效，魔法及跳到背面攻击才有效。在广场的人偶师为了抢夺保玛多而决斗，虽然古尼斯尽力保护，但最终仍被掳走。

41.玛也之塔



在“调之遗迹”上人偶师强迫保玛多解开封印，无耐下他只有解封，而



“遗迹”亦重现在天空上。至于美稻和路云看见后便立即想对策，首先进攻“玛也之塔”，虽然塔的品味非常差，但里面的怪物一点都不弱。至于塔顶有陷阱王在等待，战斗时同样是九格地台，哪一格闪光便代表会爆炸，不要踩下。

42.对决玛也



终于都进入内部，她的妹妹玛也亦在等待，由于公主之位只有一个，两人必须决一死战，玛也最厉害的是速度，走来走去不易捕捉，不过美稻



也不弱，只要双方拉远点，使用魔法便可轻易胜出，还有从上方跌下的南瓜，可以回避亦可以追打。不过原来玛也是由模仿王(モードマスター)变成的。

43.谁是真正的





美稻追赶模仿王到监牢，竟然有两个玛也，究竟谁是真的，美稻用了最原始的方法，便是任意选择，但奇怪地竟然被她选中。最后发觉原来一切都是人偶王搞出来的，所以决定立即阻止，就在此时陷阱王又出现了，他好像不太理会谁是真实的，只希望尽快完结此事。

44.最强魔法力

美稻和玛也一同到了米露的家，为了得到世界和平，两人终于连成一线，首先要做的便是登上”遗迹“，不过它在空中……只有找“最速之男”ロッド，希望他的快艇可以帮大家。在草原上的ロッド也感觉到“遗迹”的出现会影响世界，可惜现时快艇只有五粒晶石，如果可以再找到五粒便可飞上“遗迹”，一共十粒。





45.如何集齐





1.在古尼斯家中，古尼斯将会送一粒晶石给美稻。2.在酒场内，比露也会送一粒晶石给她。3.在魔导士米露的家，她会将其中一粒送给她。4.嘉鲁拿之镇内，在其中一间饰物店会有一粒，不过价格极昂贵，但只要选择“泣き落とす”便可骗得店主平价卖给她。5.第五粒必须返回草原找ロッド，他会告诉美稻在“怒之山”有一粒，不过因为他们没有能力取得，所以还是是要自己亲自出手。

46.杀龙取晶石





以最快速度完成“怒之山”迷宫，在顶层会有喷火飞龙，它的攻击力当然不是说笑，幸好玩

者已经玩得好熟，所以左闪右避绝不困难。打赢喷火飞龙后，路云刚好赶到，他变成飞龙模样，还将晶石交给了她，取得晶石的美稻飞快赶回ロッド处，然后直上“遗迹”。

男主角篇

1.卡洛拿港

到了卡洛拿港(カローナの港)之后，玩者到镇中收集情报和道具之后，便可以到镇外，玩者的第一站便是卡洛拿森林，在到了神殿之前，玩者会发现有一名小少正被两名土匪捉着，玩者只要变身成怪兽接近他们，在打倒了其中一人后，他俩便会离去。

2.救助



之前玩者所救的女孩叫伊莉娜(エレナ)，她会带玩者到她的父母处，在得到了情报之后，玩者便沿着悬崖落下，到了石碑前调查一下，便会有两条龙出现攻击玩者，玩者在



消灭了它们之后，便要走到下方将自己变成刚才的龙，然后站在石台上，这样在石碑前便会出现通往森林工作室(アトリエ)的道路。

3.森林工作室



到了工作室前，玩者会遇到第一个BOSS-NIGHTMARE，终归也是第一个BOSS，攻击模式十分简单，只要不断攻击便可了。

4.NIGHTMARE

打倒了NIGHTMARE之后玩者便可以到工作室内调查，玩者可在上层取到道具，之后玩者便要到下层中央的部分调查便会发生事件。接着便回到伊莉娜在卡洛拿镇的家，得知有关遗产的情报之后便可以到地下遗迹调查。

5.地下遗迹-1

玩者遇到的第一个迷宫，这是一个环形的迷宫，玩者只要依着下面的指示走便可以了。

右R左R右R悬崖R上R右R悬崖R上R左R左R左R悬崖R目的地

6.地下遗迹-2



到了这里之后，玩者必须在迷宫内找出6块石板作踏台来离开这里，在收集了之后便返回起点登到上层，在迷宫内玩者会遇到一个冰室，玩者只要变身成(クドン)，然后喷火令冰块溶解，便可以取得一块石板，还可以取到幻之酒及SILVER COIN。要注意的是：不论使用路云或是美稻，魔法都要有120以上，不然玩者会被困在里面。

7.地下遗迹-3

在得到6块石块后，玩者便要回到起点，然后跳到石板上，由右至左跳一次之后，玩者便可以登到上层了，玩者在到了上层后向右方走便会





发生“夺宝奇兵”事件，会发现美稻，接着大石便会滚下来，玩者只要顺着右左左右便可以避开从上方掉下来的石块，最后玩者向左一闪便可，沿路折返到最上方便可以回复体力。

8.地下遗迹-4



玩者在来到了地底之湖后，在到达对面取得传说之剑后，只要顺着石板闪动的次序来跳，便可以离开这里向地下遗迹的守护兽－SKULL BEAST那儿进发了。对付它只要小心便可以了，它会喷火来攻击玩者，玩者只要原地跳高便可以轻易避开它。

9.地下遗迹-5



打倒了守护兽便可以去地下遗迹的内部，当玩者在取得了ティアラ及キューブ后，准备离开之时，玩者便会遇到狄古(デューク)和比露(ベル)，他



们要玩者交出ティアラ及キューブ，接着战斗开始，玩者在对付狄古的时候，记着不要站在边缘的位置。打败了狄古后，比露便会偷走ティアラ。

10.再战SKULL BEAST



跟他们战斗完之后，一路走玩者会再次遇到SKULL BEAST，但这一次玩者不用消灭他，只要逃走便可，它会一直追着玩者，在回旋梯那儿，玩者最好找个“内档”来跑，这样便可以抛离。

11.解开遗产之谜



现在只剩下キューブ的路云，先到伊莉娜家中找她的父亲问有关キューブ的情报。接着便要到米露工作室(ミルのアトリエ)来解开遗产之谜，但是当玩者到时，米露却



不在，在工作室内便有3个小矮人，他们每人都代表一个MINI GAME，玩者完成所有MINI GAME便可见到米露。

12.流星

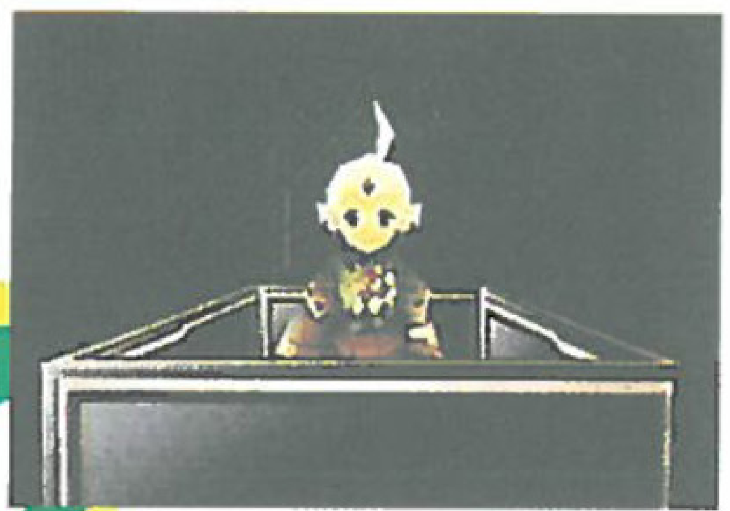
玩者在回程的时候发现有人扮成星星的模样，站在一旁，只要玩者走近调查便可以发现这个傻瓜便是狄古，于中又打了起来。要等他攻击之后倒在地上时再攻击他。



13.梦

由米露那儿离开之后，便要到森林处找小矮人了，玩者会再次遇到之前提过伊莉娜的土匪，这一次他们便捉了你要找的小矮人。战胜他们之后已是晚上了，先回卡洛拿镇吧，在镇内的宿屋留一晚，在睡觉前不妨到镇内的小河旁找武器高手洛顿(ロット)。路云梦见了姐姐嘉莉雅，第二天去米露那儿，跟她交谈得知更多有关遗迹的情报，以及自己的身世……





在离开时便会发现美稻及伊莉娜都在门外，于是便跟伊莉娜一同回卡洛拿镇，找她的父亲来解开キューブ中的玄机，解开了キューブ之后便会出现了一个古代人偶プリマドール，但是由于没有动力，暂时还不能行动，需要去给它找能源。



14.去GHOST TEMPLE

要通过这里，玩者必先要有以下的怪兽：

ティグレ、ウータン、グドン、スケルトン、パペット、ハリー、スペクター。

除了ウータン之外，其他的都可以在GHOST TEMPLE内捉到，要捉它先得要到伊莉娜被人捉的那里，然后变身成マンドラ引它过来，然后攻击它便可。



在GHOST TEMPLE内，玩者要利用各种怪兽的特殊能力来协助通过。玩者在一开始的时候应该向左面的门，然后另一边的门便会开启，玩者在进入之后便无法再走出来，最好先到宿屋SAVE。

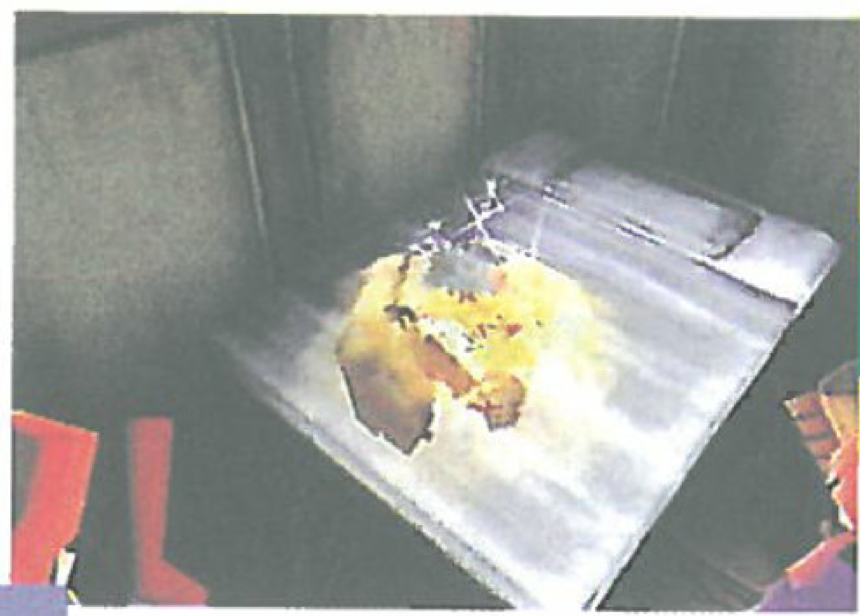
玩者需要次变身才可通过。然后完成这里，由入口处离开，向另一边走。

走了不久，玩者便会见到伊莉娜，之后便要与她一起行动。玩者跟伊莉娜失散了之后，便会开始遇到一些转移点，只要变成パペット然后站上去便可。接下来要应付狄古，战斗之后GHOST TEMPLE内的机关便启动了，玩者要在限时之内打开在身后的门，然后一同离开，最后狄古便会协助玩者离开并将GHOST TEMPLE中的最后一件道具交给玩者。



15.怒之山

先回到卡洛拿镇安顿好一切，然后便可以到怒之山找住在那里的巨龙，在怒之山会有些大石阻着玩者的去路，玩者要变成ドドンゴ来攻击石头便可通过。走了一半路程之后，玩者便会遇到狄古及比露，他俩会一同攻击玩者，玩者应该先收拾狄古，然后在对付比露时，只要停下来，待她攻击的时候绕到背后攻击便可。



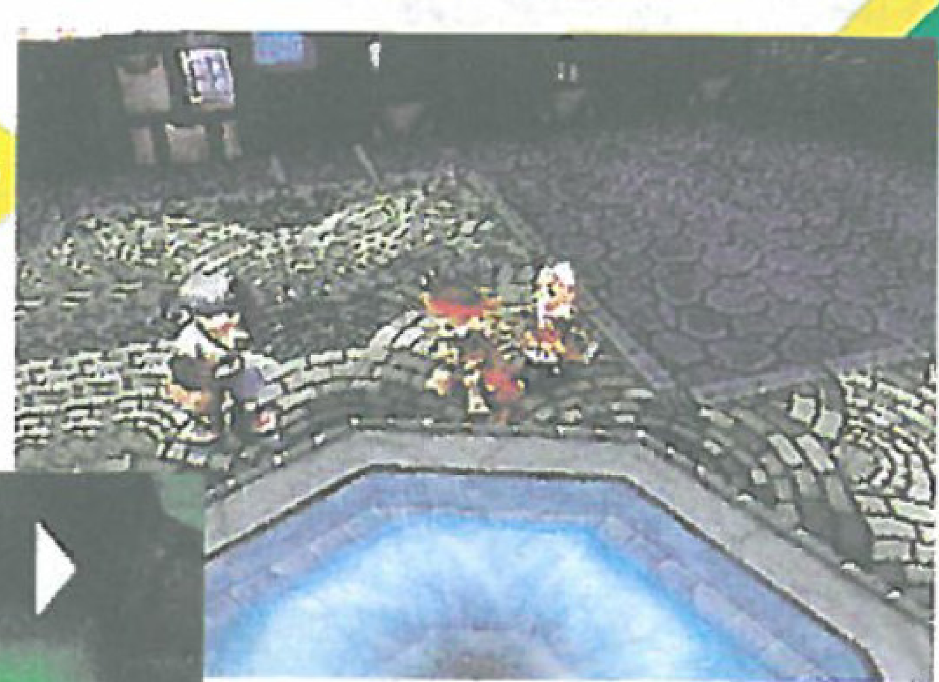


玩者继续沿路直上便可以见到巨龙，要攻击它便当它留在地上时，战胜后玩者便可以返回卡洛拿镇使プリマドール活动，但是由于能量不足，所以玩者要到米露那儿找帮手，在工作室外玩者会遇到先前救过的那一个小矮人，跟他谈话之后再对战，战胜了之后玩者便可以利用他的力量来使プリマドール活动。玩者之后应立即到湖畔找美稻，然后再回去带プリマドール到湖畔散步，便可以得知湖畔其实是遗迹之所在，玩者可以在森林中遇到那两个土匪的靠山陷阱王，跟他对战时要小心不要跳到闪烁的方格上。



16.湖之遗迹

是解开遗产之谜的时候了，第一个目的地便是湖之遗迹，但是要到湖之遗迹便必须ROD的帮助，如果要帮忙他的话便要打倒他，玩者可以在任何时间攻击他，不过在他准备攻击时，玩者便要回避。战胜他之后，他便会送玩者及プリマドール到湖之遗迹，到了湖之遗迹后，便会出现数名强敌，后来得到比露和美稻的协助才逃出险境，可是プリマドール再被封印了，湖之遗迹也成了玛也之塔。在晚上到酒吧跟比露、美稻及狄古进行会谈之后，便到宿屋休息。







17.嘉莉雅之影

正当路云准备休息时，他见到窗外有一人好象是嘉莉雅，但玩者出去时却见不到她，最后看到她走进教会，进了教会之后终于见到了嘉莉雅，但这只不过是诱敌之计，接下来便要对付超能力王(サイコマスタ

一)、玩者不可攻击他的正面，只可攻击两侧或背后。

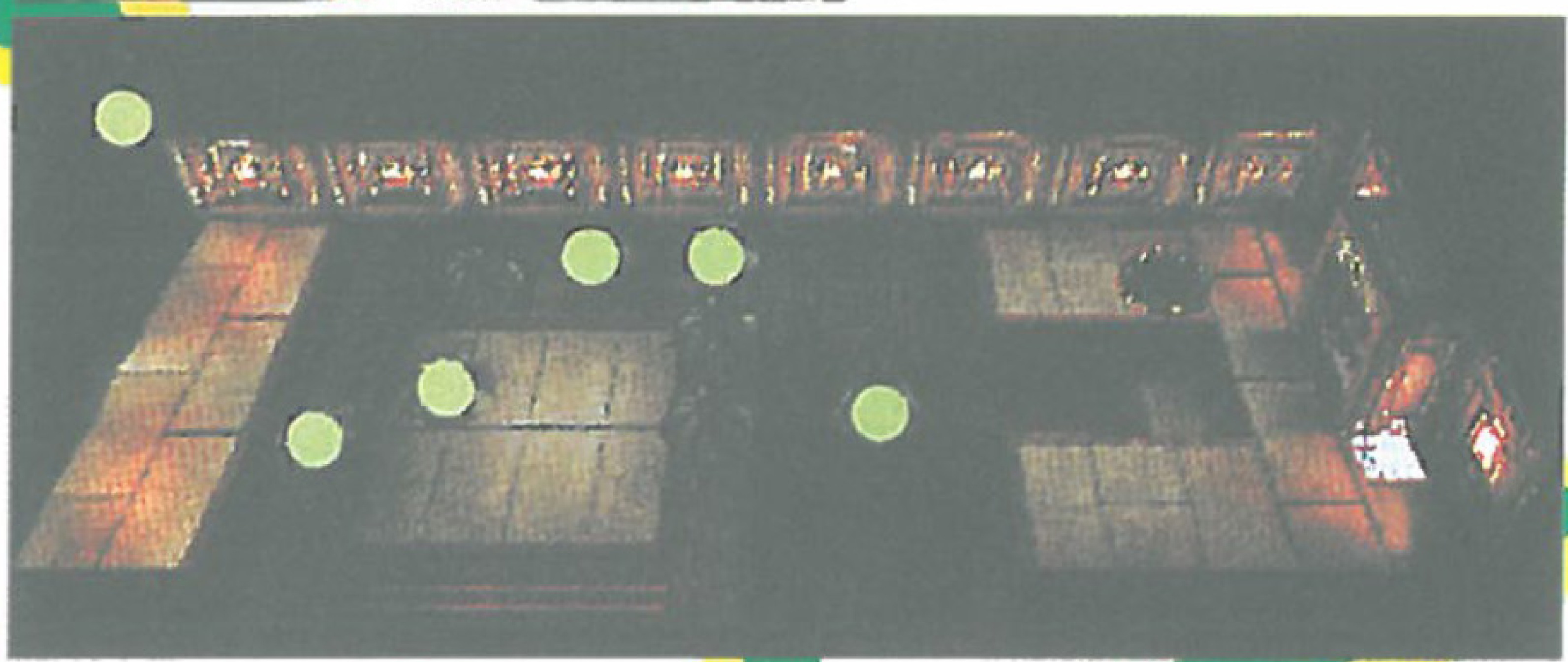
18.玛也之塔





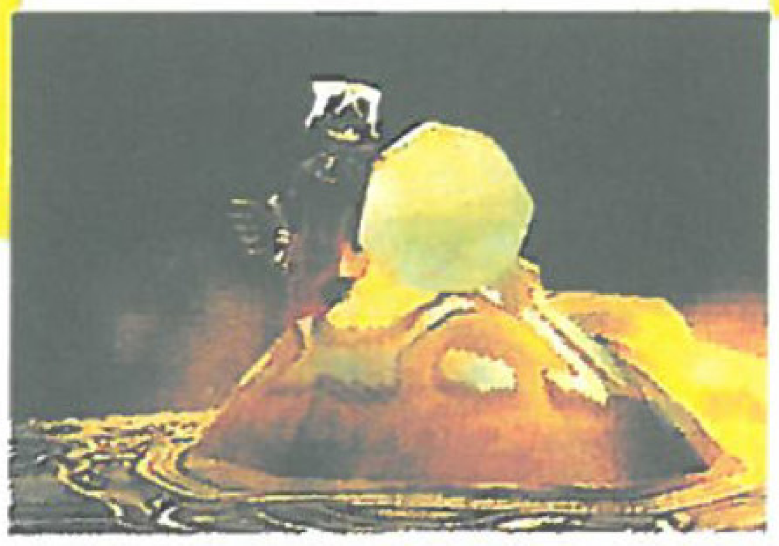
玩者在进了塔之后陷阱王便会走出来封路，不要接近他，否则便会受到伤害。这样玩者便只有向上走，玩者多走一会，陷阱王便会离开，不过走近门口时还是会受到伤害的。

玩者一直向上走，到了最上层便会遇见人偶师，而跟他这一战，因为剧情需要，玩者一定会输。



19.アタナシウス

和玛也进入了アタナシウス之内，接着便会跟它发生战斗，玩者要小心地跳便可以轻易地应付它，最有效率的方法便是在它的两侧攻击。在打倒アタナシウス之后，路云和玛也准备离开之时，它再次起动攻击玩

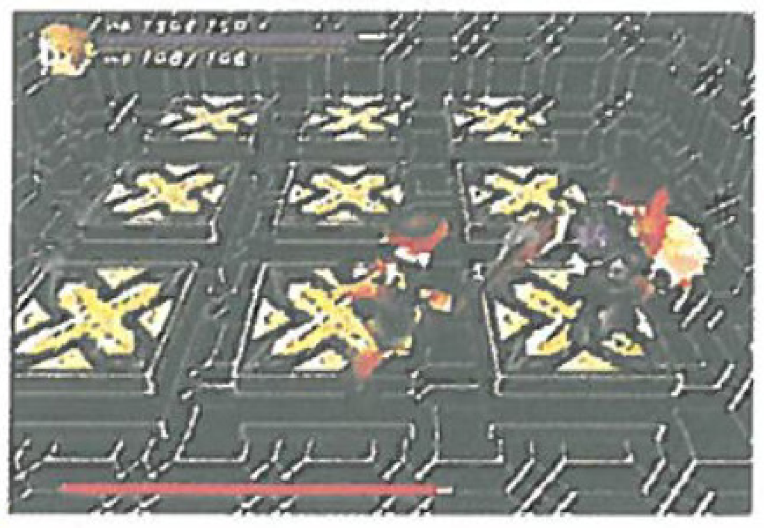




者，这时人偶师突然出现并消灭了アタナシウス，在解开了他与路云之间的关系后，他便离去。另外玛也之塔也起了变化，到了天空上。

20.怒之山路上

玩者回到了卡洛拿镇，收集了情报之后便到米露那儿，最后便得知要





到圣域去便得向怒之山的巨龙求助。在路上玩者会先后遇上陷阱王及模仿王，在战胜了他们之后，玩者便可到山顶向巨龙借取它的力量来飞往圣域。

21.圣域与遗产

到了圣域之后玩者便会遇到プリマドール，一会儿他便会变回原状，不要等了，向圣域的深处前进吧。这是二界之间，向上走遇到三条龙并打倒它们便可以到达另一地方，在二界之间只要一直向上走便可以到三关之间，同样地在这里玩者也是往上走，回程的时候玩者要进入第一个





传送点，然后往左走变身成ドドソゴ破坏大石。之后又是向上走，进入最上方的传送点后，在最右方变成マグマグ溶掉冰块，便可以折回。然后也是向上走再溶掉冰块，最后返回三关之间的起点，变身成ヘルハウンド弄熄在传送点上的火后，便可以到四岐之间。

22.圣域与遗产·续





在四岐之间内，玩者只要记着自己走过的路，不要重复走便可。接下来便是五兽之间，玩者只要像四岐之间那样走，然后最后返回五兽之间的起点便可通过，到了SAVE POINT记录了后，便到传送点。

之后玩者会来到一个有火把的房间，玩者先变成ヘルハウンド使其他房间中央的两个火把燃烧，然后将得到的道具带回起点的房间。在其中一个房间，有一个火把是点不着的，这时玩者便要变成ジン来点燃它。最后只要将起点房间的火把弄熄，然后再点着便可以离开这里了。

23.绝叫之回廊





未到绝叫之回廊之前，会再遇到超能力王，其攻击模式没多大改变，只是攻击力增强了，收拾了他之后便可以到绝叫之回廊，在这里玩者应由左上角顺时针走，进入每一个传送点，回到中央的位置回复及记录了之后便可以跟人偶师决战。

24.生命





打倒人偶师了便会再次见到嘉莉雅，这时玩者便会遇到遗产的操控者ヴァレン，他会附在嘉莉雅体内来对付玩者，ヴァレン会召唤出魔兽攻击玩者，玩者要跳高来避开它的攻击，而且还要攻击ヴァレン的正身。虽然玩者暂时胜利了，但由于实力悬殊，玩者仍不是他的对手，后来人偶师来出手相助，使路云的封印解除，接着便展开第二轮的战斗。

对着他的第二型态，玩者要不断地走，见到他在飞并张开身体准备攻击时，便走到它前面按△挡，待它攻击完之后便反击，这样的，在5～7下攻击后便可以收



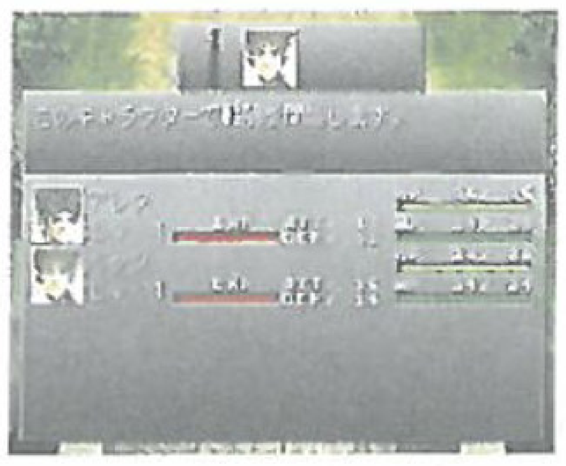
拾它，完事之后会发生小小曲折，圣域开始溃散，留下了路云，最后当然是安全回到卡洛拿镇啦 ，在路云醒了之后先到伊莉娜家找嘉莉雅，之后便去找ROD，再到酒吧找比露及狄古，最后回到伊莉娜家，大团圆后便可完成这游戏




PS	SCEI	CD-ROM
	游戏类型：RPG	发售日：已发售

《ARC THE LAD Ⅲ》

各位朋友如果曾玩过上两集的《ARC THE LAD》，想必也会觉得这个《ARC THE LAD Ⅲ》很好玩，因为人物的设定又多了许多，游戏系统也增加不少新元素，加入了新的故事元素。



战斗系统

新的战斗系统，这一集基本上和上两集没有什么大的分别，一样是要先控制角色移动到适合的位置，一旦遇上敌人便会立即进入战斗状态，虽然移动的范围有限制，但是只要行军调将这一环节做得好的话，胜利必定在望。



表情丰富的人物



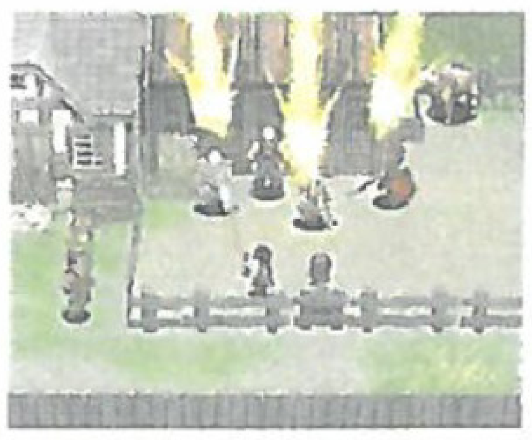
在第三集中，人物设定上多了许多的新角色，但这并不表示没有了之前两集的主角，而是前两集的主角们在第三集中成了重要的辅助角色；在特殊能力使用和发现实箱等等的时侯，人物的丰富表情清晰可见，完全发挥了第三集的魅力。人物在战斗中，除了要消减敌人之外，战斗时也可以使人物提升自己本身的实力、经验值等。



武器

在第三集登场的武器，种类之多真的令人眼花燎乱，剑和枪等的武器也有多种款式。有一些特别的种类可以增加攻击范围，这一些武器有特别的记号分辨，也可以在战斗中装备。

特殊攻击



キュア在主角们第一次出战时便会学得可以回复HP的特殊能力，在效果范围内可以使同伴的HP全部回复；ナイフレイン是从上空降下无数的小刀来攻击敌人，这个能力是ルッツ所拥有的，这个特殊的攻击最好是在有很多敌人的时候才用。

召唤怪兽的新增系统

把怪兽封印在卡片内是《ARC THE LAD Ⅲ》中的新增系统，当怪兽的HP能力被减到最少的时侯，主角便可以使用特殊能力"カーティッシュ"，把怪兽封印在卡片内，但是未必每一次都能顺利成功，有时要多试一两次，才会成功封印，虽然卡的数量会不断地增多，但最可惜的是每次能随身携带的卡只有五张，如果可以多带一些就好了。

如何用怪兽卡片来攻击

当主角的手上有怪兽卡片后，如果想在战斗中利用怪兽卡片来攻击敌人，主角本身除了特殊能力"カーティッシュ"外，应该还有一种"アタッカード"的特殊能力，有了这种特殊能力，主角才可以使用这种特殊能力把被封印在卡中的怪兽的特殊能力释放出来，同时对敌人进行猛烈的攻击。不同的怪兽都有不同的特性和不同的能力，玩者只需要记着他们的特性，在遇到攻击时，便可以释放有对付某种敌人能力的怪兽卡片出来，对主角们的战斗有非常大的帮助。

怪兽卡片除了可以在战斗中帮助主角们轻易地胜利之外，其实在怪兽卡片之中有一些怪兽可以带着主角们在空中飞翔，把主角带到远远的地方去，非常便利。

怪兽协会

这是在《ARC THE LAD》中第一次登场的"协会"(怪兽协会)是致力于研究怪兽能力的机构。在世界各地的城镇中都有协会的设施，可以帮主角代为保管从战斗中得来的多出的怪兽卡片，不要以为在A点存入了怪兽卡片便必须要从A点取回，在个怪兽协会中，有一项名叫"卡片转送的服务"，玩者只需要指定某一张卡片，协会便会转送过来。

怪兽协会除了可以代为保管卡片之外，还可以进行卡片的交换。可以和别人或同伴交换自己所没有的卡片，但玩者要记着能够把怪兽封印在卡片中的人不是那么多，在众多主角之中只有"テオ"才能这种能力。

怪兽协会的情报提供

怪兽协会内有一项情报提供的服务，但是要收费。虽然是需要付钱，但是总比慢慢地去找寻来得轻易，小情报的费用比较少，而大情报的消息收费则非常历害，所以玩者要看一看该情报是否值得才买。

钱从何来？

买情报是要钱的，买道具、买武器也是需要钱的，所以主角除了要冒险，还要一面工作赚钱，在《ARC THE LAD Ⅲ》当中，主角要接受城镇和街上人民的任务委托，主角只要完成所拜托的任务，便会获得和事件难易度相对的金钱。

"ギルド"同业工会



在《ARC THE LAD Ⅲ》中，ハンター(猎人)的成长和活跃在这个故事中是很重要的，主角们从事这一行业，除了可以把打倒的怪兽封印进卡片内，增加自己的卡片数目之外，还可以得到报酬，何乐而不为呢？



"猎人"是什么工作？

猎人的工作是调查、搜捕被通辑在逃的罪犯，捕捉经常出没害人的怪兽，主角来到这里可以得到很多的任务，完成后又可以收到报酬，但有一件事玩者需要知道：有一些工作可能不太适合主角，所以在接工作的时候，要小心留意工作的内容，避免因完不了任务，而影响到主角的声誉。

道具协会

在这个协会中，可以合成各种道具，将合成了的道具变成一种有新功能的道具。例如可以把"痛烈的针"加"白色闪闪生光的原石"便可以制造出可以防止沉默的"鹰之像"。

"ウェポン"协会(武器协会)

在武器协会中可以帮主角们改造或组合武器，而这些新制成的武器，可以提升自己武器的攻击力，在战斗中更可以轻易取胜。例如可以把"刚铁的"加"白色闪闪生光的原石"便可以制造出"银剑"。

《ARC THE LAD Ⅲ》的故事



在世界崩塌时，随处都是被毁坏后的惨况，满目疮痍，到处都是正在燃烧的火种，在正在燃烧的火堆中，有一名少年正在彷徨无助地在火堆中呆站，幸好有一名剑士经过，刚好抱起了那个男孩的时候，被燃烧了的火柱便在那千钧一发中倒了下来，剑士以很快的速度抱着小孩到了一处有马车的地方，他驱动马车，把小孩带到安全的地方，然后，剑士把自己的宝剑送给小孩，跟着便飘然而去。





小孩长大了，他的名字叫アレク（艾力古），在某一天，他收到招募猎人的消息，艾力古便决定前去一试，因为他时常回忆当日在火场中救他出来的剑士，可能是从事猎人的工作，他也想从事这位剑士的职业，于是一收到这个猎人招募的消息，便决意一试……



消费道具	售价	效果	取得方法	DANGER DOME
毒よけの宝	25G	治疗我方一人的毒	从商店购入	
痛烈な针	25G	治疗我方一人的沉默状态	从商店购入	--
反发の木の宝	25G	治疗我方一人的重力状态	从商店购入	--
ミント	25G	治疗我方一人的睡眠状态	从商店购入	--
绿の想い出草	25G	治疗我方一人的混乱状态	从商店购入	--
ルウの药	25G	治疗我方一人的麻痹状态	从商店购入	--
复活の药	100G	治疗我方一人不能战斗的状态	由毒よけの宝＋痛烈な针＋反发の木の宝＋ミント＋绿の想い出草＋ルウの药を合成	万能药
万能药	200G	除了战斗不能的成员外全部回复	在デンジャードーム获得	复活の药
药草	10G	回复50点HP	从商店购入	--
すごい药草	30G	回复100点HP	从敌人手中取得	--
もっとすごい药草	90G	回复200点HP	从敌人手中取得	--
すりおりしたリンゴ	0G	回复1点MP	从合成失败中取得	--
魔法のリンゴ	100G	回复50点MP	从敌人手中取得	--
ちからの宝	3000G	使ATT上升5点	从敌人手中取得	--
レコの宝	3000G	使DEF上升5点	从敌人手中取得	--
魔法の药	3000G	使MAG上升5点	从宝箱中取得	--
ハロの宝	3000G	使SPD上升5点	从宝箱中取得	--
みなきる果实	15000G	一个人LEVEL UP	从宝箱中取得	--
ネクタルの果实	7500G	有4个能加值各自LEVEL UP	从商店购入	--
爆弹	50G	在周围爆发有损害的威力	从商店购入	すごい爆弹
すごい爆弹	150G	能够在远距离爆炸的威力	在デンジャードーム获得	超すごい爆弹
超すごい爆弹	450G	有着广阔范围的爆炸威力	在デンジャードーム获得	最强爆弹
最强爆弹	1350G	有着最强威力的炸弹	在デンジャードーム获得	白くかがやく原石
命のレンゴ	1250G	回复一半原有的HP	从敌人手中取得	たましいの药草
たましいの药草	1205G	回复一半原有的MP	在デンジャードーム获得	命のリンゴ



武器	售价	效果	取得方法	DANGER DOME
なまくらの剑	2G	在サニボロボロの剑	合成失败入手	——
せいとうの剑	20G	利用せいどの做出来的剑	从商店购入	はがねの剑
はがねの剑	50G	利用铁做出来的剑	从商店购入	こうてつの剑
银の剑	250G	银制的剑，合成之作	在デンジャードーム获得	プラチナの剑
プラチナの剑	450G	利用プラチナ做出来的剑	在デンジャードーム获得	クリスタルの剑
クリスタルの剑	750G	利用クリスタル做出来的剑	在デンジャードーム获得	药草
ボロンズナイフ	25G	利用青铜制做出来的小刀	从商店购入	アイアンアイフ
アイアンアイフ	60G	利用イティオ之町的铁制作出来的小刀	从商店购入	スチールナイフ
スチールナイフ	140G	利用こうてつ制作出来的大型的刀	从商店购入	シルバーナイフ
シルバーナイフ	300G	银制的刀，合成之作	在デンジャードーム获得	プラチナナイフ
プラチナナイフ	540G	在暗杀时才使用的刀	在デンジャードーム获得	クリスタルナフ
银の枪	55G	利用铁制作出来的短枪	从商店购入	こうてつのヤリ
こうてつのヤリ	130G	从其他岛输入的钢铁制成的枪	从商店购入	シルバーサリッサ



防具	售价	效果	取得方法	DANGER DOME
革のよろい	60G	利用动物的皮毛来做的盔甲	从商店购入	铁のよろい
铁のよろい	180G	利用铁来制作非常坚硬的盔甲	从商店购入	シルハーメイル
シルハーメイル	460G	利用高纯度的银来制作的贵重盔甲	在デンジャードーム获得	プラチナメイル
プラチナメイル	1125G	パルス制的プラナ的盔甲	在デンジャードーム获得	すごい药草
旅人のローブ	25G	冒险者所穿着的服饰	从商店购入	毛皮のマント
毛皮のマント	90G	毛皮制的温暖斗篷	从商店购入	ハンターのマント
银のむねあて	300G	利用银来制作的坚硬胸甲	在デンジャードーム获得	プラチナのむねあて
プラチナのむねあて	925G	利用白金制成的很轻的胸甲	在デンジャードーム获得	すごい药草
かがやくよろい	30000G	从表面上看来价格非常高的盔甲	プラチナメイル+白くかがごやく原石	すごい药草
ハンターのマント	250G	猎人们爱用的披肩	在デンジャードーム获得	プラチナのローブ
プラチナのローブ	540G	白金制作的袍	在デンジャードーム获得	すごい药草
冒险者のベスト	35G	细小的护胸小型但很受欢迎	从商店购入	チェイベスト
チェイベスト	120G	依铁键编织的护胸	从商店购入	银のむねあて

附件	售价	效果	取得方法	DANGER DOME
赤のこふ	3200G	对火属性的攻击损害减半	从敌人手中取得	药草
毒よけの指轮	1000G	完全防止毒的状态	从敌人手中取得	毒よけの宝
たかの像	2000G	完全防止沉默的状态	从敌人手中取得	痛烈な针
マグネティックベルト	3000G	完全防止重力的状态	从敌人手中取得	反发の木の宝
スリーブレガード	4000G	完全防止睡眠的状态	从敌人手中取得	ミント
ラークの纹章	7000G	完全防止麻痹的状态	从敌人手中取得	ルウの药

合成道具	售价	效果	取得方法	DANGER DOME
火のフラグネント	1250G	持有火的属性的道具	从敌人手中取得	药草
白くかがごやく原石	600G	未知的材料，在合成后才可使用	从敌人手中取得	爆弹
轻い金属	1200G	未知的材料，在合成后才可使用	从敌人手中取得	爆弹

怪兽名	LV	HP	MP	移动	属性	金	出现点	怪兽效果
バイパー	2	24	0	4	地	14	1章モルモ草原 1章トーデの桥 2章アーストーニ桥 3章サビ荒地	可以对付巨大的敌人
スライム	5	15	0	3	水	3	1章モルモ草原 1章瀑布之洞窟 1章キスカ草原 ルカエ川岸 ジャンク山	大量的スライム连续攻击、损害1
ワライデケ	1	24	16	3	-	10	1章トーデの桥 2章ノアリス森	利用高频的笑声扰乱敌人的精神，夺走敌人的移动力
オーガ		6	40	60	4	-	20 1章瀑布之洞窟 1章瀑布之洞窟B2F 2章カルカド山脉 ノアリス森	用巨大的棒向敌人攻击
サイドワインダー	5	26	0	4	风	18	1章瀑布之洞窟 1章瀑布之洞窟B2F 1章ルカエ川岸 アーストーニ桥 コレリア洞窟 サビ荒地	巨大的怪兽从地面中冲出来向敌人攻击
ケブバント	2	15	0	5	-	7	1章瀑布之洞窟 1章瀑布之洞窟B1F ノアリス森	吸取敌的HP，使我方的HP回复
ビットスコービオン	7	11	20	5	火	13	1章キスカ湿原 1章アーストーニ桥	从口中喷出毒液
魔花	6	33	30	3	地	15	1章ルカエ川岸	突击复数的敌人
ワイバーン	15	64	50	5	风	40	2章カルカド山脉	像风一样的羽毛，是风的属性，能伤害敌人
ロック	7	28	32	5	-	22	2章アーストーニ桥	从双眼发出闪光，使敌人进入沉默状态
ポイスンスライム	12	23	20	3	水	100	2章ノアリス森	スライム们使敌人处于中毒的状态
PA-200	16	53	20	5	-	26	3章ガレキ之瀑布	利用两腕的机关枪向敌人攻击
シェイド	17	34	0	5	-	32	3章ジャンク山	吸取敌人的HP，使我方HP回复

为您重温名作SRPG《ARC THE LAD Ⅲ》系列

人气SRPG《ARC THE LAD Ⅲ》已推出了，为了让不熟悉这款游戏的玩友能对这款游戏有所了解，现在就为各位重温一下这款名作的系统。



故事——在很久已前人类利用其它生物所没有的无上智慧，统治整个世界，但也因为人类天生的聪慧，触怒了神因而踏上灭亡之路，最后，只留下记载所有人类文明遗迹的圣柜"ARK"，长眠于书美尼亚的地底。

经过悠长的岁月，人类再次萌生于这个混沌的世界，又经过不知多少年月，人类科技及文明的进步，又再一次令他们陷于灭亡的困境之中。一次机缘巧合之下，书美尼亚王子艾古得到大地精的认可、开始了他漫长的救世旅程。

结果，艾古成功将世界带回正确的轨道，可是，当他不在王城的时候，野心勃勃的大臣雁狄鲁竟然造反，将皇帝杀害，还将罪名推给艾古。

洗脑、让黑暗力量复活、再造一个由自己控制的新世界，一切如雁狄鲁计划进行，如果没有艾古及少年HUNGTER艾尔出现的话……

两人合力将雁狄鲁的阴谋制止了，可惜，付出的代价实在太大，世界因为抵受不了强大的力量抗衡而毁灭，死伤无数，而艾古和他的爱人古露露也在这次的战斗中壮烈牺牲。

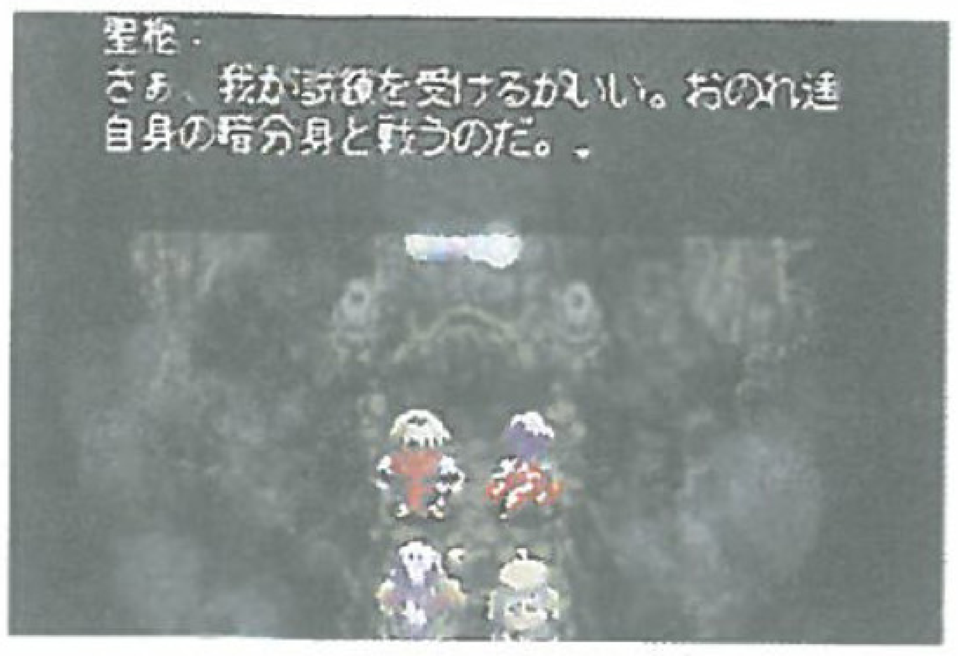
这次世界异变，人们称之为"大灾害"。

继承记录系统



《ARC THE LAD》过往的系列，除了有着极重的故事性及游戏性外，他的继承记录的系统也是此作的有名系统之一！也因为在游戏中起用了这个特别的系统，所以一些曾玩过《1》的玩家，可以使用《1》的记录玩《2》！因此这个系统才会得到各方的好评！而这个系统也使得《ARC THE LAD Ⅱ》成为了PS游戏史上第一支可继承记录资料来进行的游戏！

五十层的隐藏迷宫

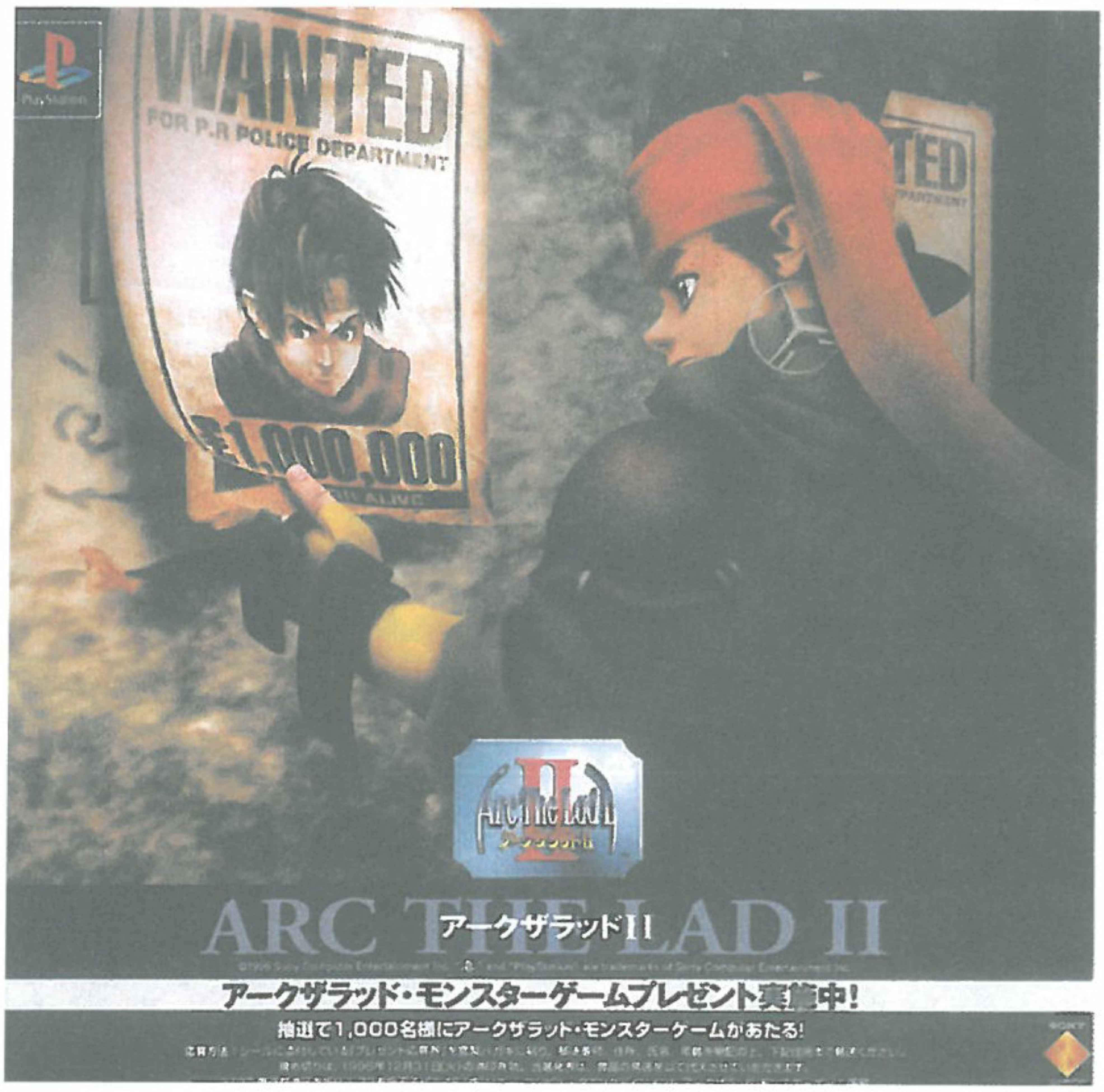


在《1》中，虽然故事不及《2》的长，但游戏胜在有一个极度耐玩的隐藏迷宫！虽然这个隐藏迷宫十分之难玩！（足足有成五十层呀！而且不能储存！）不过若玩者放弃玩此迷宫的话，会影响到在《2》找一名隐藏角色入队的条件，所以若玩者想以一个简单的方法找该角色入队的话，便要进入这个隐藏迷宫中挑战这个足足有五十层的迷宫了！

无数的隐藏故事

《1》中由于故事比较短的关系，因此在《1》中隐藏的故事都不多，不过在《2》中因为故事长的关系，所以也加插了不少的隐藏故事，而且每个隐藏故事都会对故事有一程度上的影响。

抽奖送的MONSTER GAME





当年在《2》推出的时候，厂方曾举行了一个抽奖游戏，而抽奖的方法则要玩者购买《ARC THE LAD2》这款游戏，之后把游戏内所送的贴纸(贴纸右下方会有一张应募券)上的应募券，贴到问券卡上寄回给厂方便可有机会得到《ARC THE LAD》的MONSTER GAME。

CHRONO TRIGGER クロノ・トリガー

PS	SQUARE	CD-ROM
	游戏类型 RPG	发售日 11月2日

开端

古罗洛(クロノ)之家-1000AD

同伴：古罗洛

在离开家门之前，记着和母亲多说一次话，这样便可取得200G。出门后便可去古罗洛家左方的镇长之大屋。

镇长之大屋(町长のやしき)-1000AD

同伴：古罗洛

走上2楼和中间戴眼镜的男子说话两次便可取得300G，大屋内有两个宝箱可取得。

莲尼(リーネ)广场-1000AD

同伴：古罗洛、玛露(マール)

在广场的上半部和一个女孩撞个正着，她的项链(ペンダント)会被撞飞。这时可有两个选择，一是立即上前慰问她，二是先拾起项链(两个做法都会影响以后的事件)。把项链还给她，知道她叫玛露后她便会加入。

影响往后审判的因素

1)和卖武器的大叔说话，他会要求收购玛露的项链，可选卖(はい)或不卖(いいえ)。

2)和竟饮桌旁的小女孩说话，知道她的小猫(ネコ)走失了，在上半部的左方可找到“它”(按键一次便可使它跟着你)。

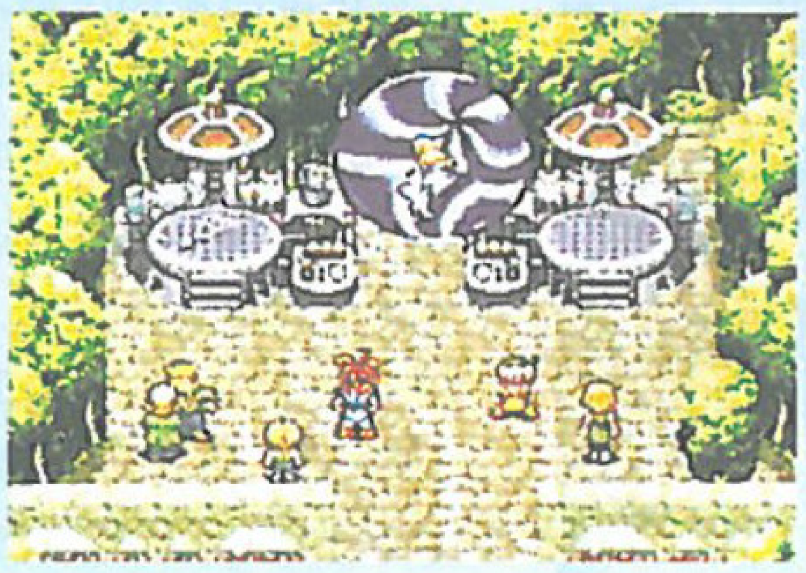
3)在找回小猫的地方附近，有一个粉红色包裹，想搞事的话可把它打开吃掉(那是人家的午餐啊！)

和防具店的大叔说话，知道露嘉(ルッカ)的新发明正在广场的最顶处表演。正要进入时玛露想买些糖果，站在糖果店一会儿便可(移动与否会影响往后的事件)。来到广场最上部，和露嘉说话便可进行传送装置的测试，之后和玛露说话，当她试着站



上传送装置时，一道时空门把她吸了进去，古罗洛见状只好跟着做了。

多鲁斯村后山(トルース村の里山)-600AD



同伴：古罗洛

来到一个类似狭谷的地方，向左下方走便可离开。在南面的多鲁斯村取得所有情报后，下一个目标便是守护者之森。(ガルディアの森)

守护者之森(ガルディアの森)-6000AD

同伴：古罗洛

在森林中可取得两件道具，“シェルター”在森林中间一堆摇动的草丛处，另一个是在右方空地上闪动着的物件。

加鲁狄亚(ガルディア)城-600AD

同伴：古罗洛、露嘉

与皇帝和大臣说话，再到右手面皇后的房间(来此之前先“搜括”一次整座城)。



与公主说话后得知她竟是玛露假扮的，二人重逢又发生怪事，玛露再次突然消失。回到大厅时，露嘉原来也跟着来到这个时代，还解释玛露正是皇后的后代，如皇后遭到不测的话，未来的玛露也会受到影响，当务之急便是尽快找回“正牌”皇后。

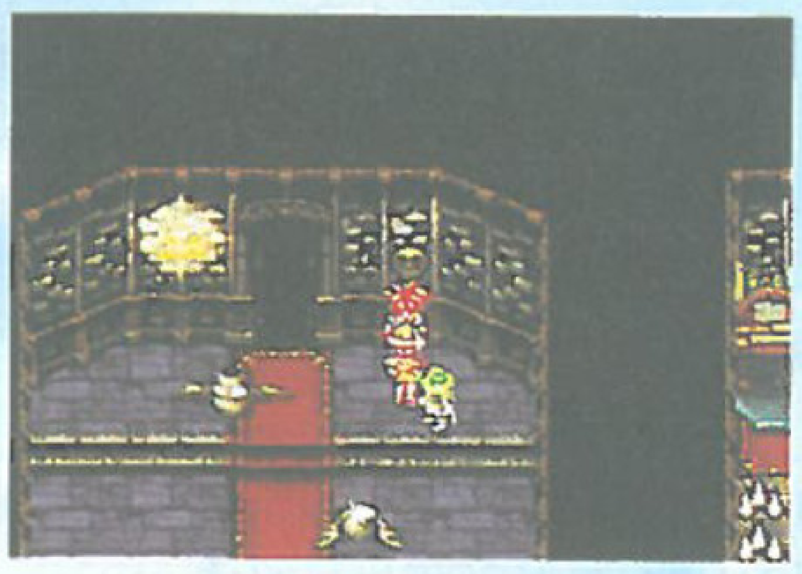
玛诺尼亚(マノリア)修道院-600AD

同伴：古罗洛、露嘉、青蛙

BOSS:也古拉(ヤクラ)

和风琴旁的修女说话，再调查中央闪光处，把魔物解决，主角之一的“青蛙”便会出场，选“カエル男といしょに行く”便可让他加入。调查风琴后进入秘道，在左方的房中和怪物们说话(全部)，再跟随其一去另一房间，经过右手面的通道多取两个宝箱便可沿路离开。经中央通道直上，按动左右两个房间墙上的骷髅头便可进入中央的房间，调查风琴，离开后经左或右方往上走，可看见中央多出一道门，直上便会找到真正的皇后，把大臣所变的魔物也古拉(ヤクラ)击倒，调查宝箱便可找回真正的大臣。

加鲁狄亚城-600AD



同伴：古罗洛、露嘉、玛露

回到王城，青蛙因内疚而离开，与皇后莲尼(リネ)说话，再去她的房间，玛露再次出现。知道她的真正身份竟是现代的公主后，她便会再次加入。走回多鲁斯村后山，经时空门便可回到1000 AD时

莲尼广场-1000 AD

同伴：古罗洛、玛露

回到现代，露嘉会离队，玛露则要求古罗洛护送她回加鲁狄亚城。

守护者之森-1000 AD

同伴：古罗洛、玛露

在森林的右方，调查闪动的地方可取得一个パワーカプセル，之后便可向北离开。

加鲁狄亚城-1000 AD

同伴：古罗洛

刚进入王城，古罗洛便会因为被怀疑是掳人勒索而被捕。

审判·可证明清白的行为如下

1)开始审判时选“です”

2)拾起项链前先慰问玛露



3)没有吃那男子的午餐

4)帮小女孩找回小猫
5)让玛露选择糖果
6)没有劝玛露把项链卖掉
空中刑务所-1000 AD
同伴：古罗洛、露加
BOSS:龙战车(ドラゴンせんしゃ)

无论有罪或无罪均要被判入狱，无罪的话在狱中可得到一个エーテル(粉红色包袱)。

出狱的两个方法：

1)静待在狱中，3日后被送到断头台时露嘉便会出现相救，一同脱狱。

2)摇动狱门3次，当狱卒向你施暴时把其解决，但到出口为止也只能一人应付。

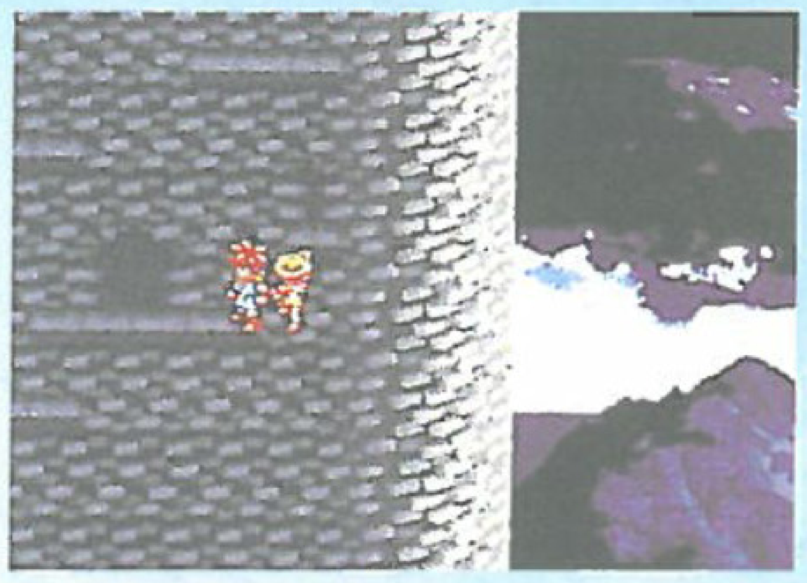
牢狱中有不少道具是要经外墙才能取得，比如白银剑(はくぎんけん)等，对BOSS战会更有利，来到最上层有回复点，从一旁的MEMO中知道BOSS“龙战车”的头部有回复能力，开始时应先攻其头部。

加鲁狄亚城-1000 AD

同伴：古罗洛、露嘉、玛露

回到王城，玛露会加入队伍，3人逃到守护者之森，面对大队人马，只好强行跳进时空门了。

班格巨蛋(バンゴドーム)-2300 AD



同伴：古罗洛、露嘉、玛露

3人在一个只有一道门的地方，现在还不能把门打开，只好先去下方离开(在巨蛋外不要停留太久，因为污浊的空气会扣去角色的HP！)。

特兰巨蛋(トランドーム)-2300 AD

同伴：古罗洛、露嘉、玛露

在这里除购得武器和道具外，也可利用一旁的ENER BOX(エナ・ボックス)来回复HP和MP，之后便可向北面的16号废墟进发。

16号废墟-2300AD

同伴：古罗洛、露嘉、玛露

在这里要小心那些走来走去的老鼠，因为碰上他的话便会被偷去一个ポーション。在废墟的另一个部分，有一种魔物用物理攻击起不了作用，攻击时一定要用魔法。废墟的出口在右上角。

亚利斯巨蛋(アリスドーム)-2300 AD

同伴：古罗洛、露嘉、玛露
BOSS:GUARD MACHINE



和所有人说话后，知道地下有一个食料库和一台大型电脑，不过有一个守护机械人在守护着。下层有一个需要输入密码的装置，现在还不能启动。经左上方的阶梯，往北走到一个房间，把BOSS(GUARD MACHINE)解决掉，调查里面的男子，知道横梁上的老鼠载有这个巨蛋的密码，然后捉老鼠：

×键-DASH
○键-捉

如捉不着它的话，可离开这房间再进入。取得密码“同按L1和R1再按○键”在之前的装置(右手面)输入便可找到新路。在里面的情报室看到未来被破灭的境象，1999 AD，“拉普斯ラヴォス之日”将会来临。3人下定决心要利用穿越时空的能力来改变历史，选“よし、やろう！”便可。回到上层把种子交给众人，取得摩托车钥匙(バイクのキー)，这时可去32号废墟或右手面的地下水道迹。



地下水道迹-2300 AD

同伴：古罗洛、露喜、玛露
BOSS:哥利(クロウリー)

进入这个地下水道与否是随意的，里面有不少敌人，在下层的MEMO得知大部分是由声响引出来的。来到右手面的部分会遇上BOSS哥利，把它解决，往下走便可离开这水道。

监视者之巨蛋(监视者のドーム)-2300 AD

同伴：古罗洛、露嘉、玛露这里并没有什么可以做的，和那老者说话可以多知道一些未来的事，接下来应去附近的死之山。



死之山-2300 AD

同伴：古罗洛、露嘉、玛露

现在来这里并没什么可做的，唯一可以做的便是在强风吹来时往右上方走，在闪光处便得到加强力量的道具。

32号废墟-2300 AD

同伴：古罗洛、露嘉、玛喜

在没有取得摩托车钥匙(バイクのキー)前进入这里会遭到4只敌人围攻，调查那辆摩托车，JOHNNY(ジョニー)便会出现挑战，战胜他是通过这废墟的比较快的方法(TURBO应留待冲到终点时用)。如果真的战胜不了它的话也可沿右方步行通过。

布美迪巨蛋(プロメテドーム)-2300 AD

同伴：古罗洛、机械仔(ロボ)、露嘉或玛露

在里面能找到同伴之一的机械仔(ロボ)，去工场迹之前一定要找它。

工场迹-2300AD

为了启动电源，3人来到工场迹。先调查电脑以解除保安系统，乘左手面的电梯去下层，击退敌人后调查电脑便会出现阶梯。在下层的下方关闭LASER线，再乘电梯往下。在通道尽头的电脑处输入“△、○、×、□”便可通过，按动中央的按钮便可离开(电梯已停用，必须使用阶梯)。

时之最果

同伴：古罗洛、其余2人(机械仔、露嘉或玛露)

和中间的老人说话，知道自己身在何方后便要整顿队伍的组合。正要离开时，老者叫古罗洛进入上方的房间，据里面的“战之神”所说(由门开始，沿边顺时针走3圈)，他便会传授众人魔法，之后可选择向他挑战与否，现在是胜不了他的(战败也不打紧)。这里有通往“拉普斯之日”的传送点，SAVE后不妨去看看。



美迪娜(メディーナ)村-1000 AD

同伴：古罗洛、其余2人(机械仔、露嘉或玛露)

准备好后，应先去1000 AD的美迪娜村(魔族之村)，和两只小鬼说话。知道西之山有人类居住，之后便可离开。

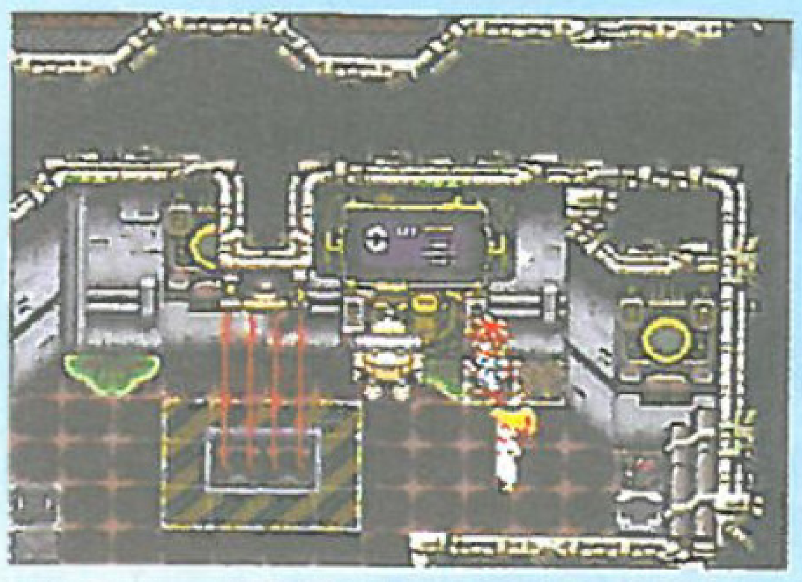
布殊(ボッシュ)之小屋-1000 AD

同伴：古罗洛、其余2人

住在这小屋里的人类布殊，会以正常的价格售卖武器和道具给古罗洛等人，这里将在为往后队伍常来的地方。

喜基兰(ヘケラン)洞窟-1000 AD

同伴：古罗洛、其余2人
BOSS：喜基兰



这里有不少魔物对物理攻击有着一定耐性，好不容易来到SAVE POINT，里面便是头目喜其兰的藏身处，把其击倒，知道拉普斯在400年前由魔王所生，如能回到中世纪把魔王消灭的话，拉普斯之日便不会来临了。由于莲尼广场的时空门可以回到过去，三人于是经上方的传送点回到露嘉的家。

露嘉(ルッカ)之家-1000 AD

同伴：古罗洛、露嘉和其余一人

去二阶和露嘉的母亲说话，之后回到下层找她的爸爸便可得到一个露嘉的专用防具“タバンベスト”。之后再去探望古罗洛的母亲，接着便去莲尼广场，经北面的时空门去“时之最



果"。

时之最果

同伴：古罗洛、其余二人

在时之最果又多开了两个时空管道，现在要去的便是600 AD的多鲁斯村后山。(トルースの里山)

捷兰(ゼナン)之桥-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

由多鲁斯村后山南下，经过多鲁斯村，村民对勇者的出现充满憧憬。再向下方走到捷兰之桥，一名军官正投诉食物不足，由于不准进入，三人遂先前往加鲁狄亚(ガルディア)城。

加鲁狄亚城-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

进城后找皇上说话，知道一名少年正往大陆南部找寻传说之剑以对抗魔王。这时玩者应先到厨房(城的左下方)和厨房说话然后离开，在城门前被厨房叫住，取得"巨肉(ハイパーほしにく)"。

捷兰之桥-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

BOSS 骷髅怪



回到捷兰之桥，把肉给军官，再和他说话，选"はい"答应帮助他。去桥的另一端和BOSS骷髅怪决战，取胜后便可继续往南进发。

山特尼罗(サンドリノ)村-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

来到村长家，听到他雇用托马(トマ)帮他找"虹色之贝"，之后在宿屋中可找到他，对话时选"おごる(请客)"，便可知道南面的森林中有魔物存在。

巴尼波里(パレポリ)村-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

在酒巴(パブ)中再次遇到托马，对话时选再"おごる"，知道虹色之贝在某一个小岛中，和村内所有人说过话后便可离开。

怪青蛙之森(お化けカエルの森)-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人



在森林的尽头有一丛会动的草堆，走到它的背面便可进入秘道，在房内走动时"青蛙"便会出现，可是现在他的情绪还很低落，暂且先和他告别。

迪兰度洛(デナドロ)山-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

BOSS:古兰(グラン)、里奥(リオン)

在山的尽头SAVE过后，会来到一个山洞，正在把剑拨走时，被一旁的小孩喝止，如你未准备好战斗的话选"いいえ"。和古兰两兄弟对战，战胜后他们便会合体成"古兰与里奥"，再一次战胜他便可取剑。

山特尼罗(サンドリノ)村-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

来到村长家，听到他雇用托马帮他找"虹色之贝"，之后在宿屋中可找到他，对话时选"おごる(请客)"，便可知道南面的森林中有魔物存在。

怪青蛙之森-600 AD

同伴：古罗洛、其余二人

和青蛙说话他会走开，调查他身后的宝箱，找到剑柄，在剑柄上刻有布殊(ボッシュ)的名字，现在要做的便是回到1000 AD找他(经多鲁斯村后山的时空门到时之最果，再进入1000 AD的美迪娜村)。

布殊(ボッシュ)之小屋-1000 AD

同伴：古罗洛、其余二人



从布殊口中知道，想把剑复原，必须的原料便是梦之石(ドリストーン)，而此石只有远古时代才有，所以返回过去是唯一的方法。

不思议山-65000000 BC

同伴：古罗洛、其余二人

众人来到一个蛮荒之地，正被一群绿色小鬼围攻时，一"只"酷似猫的女子出场解围，之后她自我介绍说名叫爱拉(エイラ)，喜欢像古罗洛般"强"的男子，更邀请古罗洛等人去她的村子(依奥加村)吃喝玩乐，跟着她便可离开这山。



依奥加(イオカ)村-65000000 BC

同伴：古罗洛、其余二人

依奥加村位于不思议山右方，在酋工帐蓬内可找到爱拉，和她说话舞会便会开始。玩了一会儿再找爱拉，知道其他种族的首长拉鲁巴(ラルバ)和亚沙拉(アザーラ)的事。及后她提议和古罗洛比试(连按〇键竞饮)，取胜后便可取得梦之石。第二天醒来，时空门之键不翼而飞，爱拉决定加入帮忙寻找。

迷惑之森(まよいの森)-65000000 BC



同伴：古罗洛、爱拉和其余一人

进入到森林，盗钥匙的原来是基郎(キーノ)，因为她妒忌爱拉对古罗洛好，而时空门之键也给恐龙人抢走了，之后跟着脚印便可离开森林。

恐龙人巢穴(恐龙人アジト)-65000000 BC

同伴：古罗洛、爱拉和其余一人

BOSS:独角龙

利用敌人所挖的洞穴前进，最尽头处有三只魔物把守门口，把它们解决便会出现SAVE POINT，进入便可找到恐龙人的首脑亚沙拉(アザーラ)，把他唤来的坚物击倒便可取回时空门之键。

狩猎(カリ)之森-65000000 BC

同伴：古罗沙、其余二人

位置在依奥加村的右上方，在这森林内停留一会儿便会下雨，这时在森林的右下方便会出现一只蓝色的生物，把其击倒便可取得回避力提升两倍的道具"第三只眼(サードアイ)"。

布殊之小屋-1000 AD

同伴：古罗洛、其余二人

把梦之石带回布殊之小屋，布殊便会立即动工，跟随他落地下观看，修理好后便可回到600 AD，把剑给青蛙。

怪青蛙之森-600AD

同伴：古罗洛、其余二人

把剑给青蛙后，听了一段他由人类变成青蛙的秘密，之后他便会加入(加入后记着带她往时之最果学习魔法。)。



魔岩窟-600 AD

同伴：古罗洛、青蛙、其余一人

在入口时，青蛙又有另一段回忆，之后便可进入魔岩窟。不用理会跟着你的蝙蝠，在出口前的尸体旁可看到将会面对的敌人的资料。

魔王城-600 AD

同伴：古罗洛、青蛙、其余一人

BOSS:索尔梭(ソイソー)、马尤里(マヨネー)、比尼格(ビネガー)



走过左右两边长廊回到中央便会多了一个



SAVE POINT，踏上它比尼格(ビネガー)便会出场告知见魔王的方法，那便是先把索尔梭(ソイソー)、马尤里(マヨネー)击倒，再击下城内100只魔物。把眼前的敌人击倒，左方长廊是索尔梭，而右方则是马尤里(先往右边会较有利)。回到中央站上SAVE POINT可来到城的另一个部分，几经辛苦终于追到比尼格，把他身旁的四个机关击破便可不战而胜。来到最后的房间和魔王碰面，和他战斗时画面上方会显示他的弱点魔法，使用其以外的魔法攻击也会为他回复能源的，战胜后大伙儿将会被送回蛮荒世界。

依奥加(イオカ)村-65000000 BC

同伴：古罗洛、其余二人



在左上方帐蓬内的道具屋新增了可选购的物品，之后便可去左上方的拉鲁巴村遗迹。

拉鲁巴村遗迹(ラルバ村のやけ跡)-65000000 BC

同伴：古罗洛、其余二人

知道村民正受到恐龙人的威胁，爱拉打算利用“布迪兰之巢穴”直捣恐龙人的迪兰(ティラン)城。

布迪兰之巢穴(プテランの巣)-65000000 BC

同伴：古罗洛、其余二人位于依奥加村北面，在山顶找到爱拉，见她单人出动，古罗洛当然义不容辞帮忙了，选好队伍后便可以正式出发。

迪兰(ティラン)城-65000000 BC

同伴：古罗洛、爱拉、其余一人

BOSS：亚沙拉(アザーラ)、黑龙

由开口的髓髅处进入，释放同族后继续前进，在下层再救基郎(キーノ)。之后便可回到地面，沿左边的人口上阶梯，由左面的入口进入(右边可取得宝箱)，通过黑色房间(出口在左上方)。在右手面的房间内有两个按钮，按下右手面那个便可进入内部启动机关(打开外头中央的门)，SAVE过后把中头目解决。往上一层，在最右手面的房间按动中间的按钮会出现SAVE POINT，



右手面的是怪兽，左手面是没有用处的。调查髓髅的口可使其张开，启动里面的机关，外面中央的门便会打开。在最尽头处把亚沙拉和他的“宠物”解决，知道原来拉普斯便是在这个时代降临的。

迪兰城遗迹-65000000 BC

同伴：古罗洛、爱拉、其余一人

拉普斯坠落后，在迪兰城遗迹内会出现一个时空门，进入后便可前往12000 BC了。

往天之道(天への道)-12000 BC

同伴：古罗洛、其余二人



离开小洞窟后往右手面走会来到“往天之道”，利用中间的圆形上到天空。往右手面走到艾哈沙(エンハーサ)，和所有人说话后再往北行。回到地上，利用另一条天之道再上天空。

卡沙鲁(カジャール)-12000 BC

同伴：古罗洛、其余二人

和所有人说话，在里面的房间知道“水召唤风、风使火舞动”。这里有3本书是可以读的，依顺序开左上角的水、右下角的风、最后是中间的火，之后便可开启一道隐藏门取得“黑之石”。

艾哈沙(エンハーサ)-12000 BC

同伴：古罗沙、其余二人

回到艾哈沙，如前一样先开右上角的水，左



下角的风，最后是中下方的火。在隐藏门内看见一只“奴(ヌゥ)”，把它击倒可取得道具(输也没有什么问题)，从房内的书中知道“所有的生命都是由奴开始，由奴终结。”

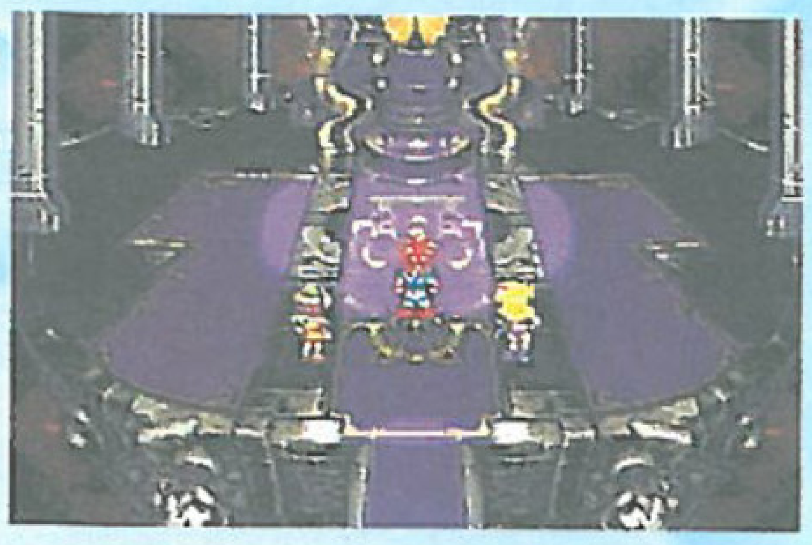
黑鸟号-12000 BC

在这里遇到达鲁顿(ダルトン)，之后离开前



往右手面的小洞窟，不断被传送，最后到达捷鲁宫殿(ジール)。和所有人说话后进入右上角的房间，在右手面的房间可听到扎基(ジャキ)和他妹妹沙娜(サラ)对话，回到大厅中央的房间，在门前使用项链，但不成功。先离开去最左手面的房间，调查中央的魔神器来增强项莲的力量，便可找开中央房中的门。预言家说古罗洛是计划的障碍，之后便要战斗，但无论输赢都没有什么问题。

迪兰城遗迹-65000000 BC)



同伴：古罗洛、其余二人

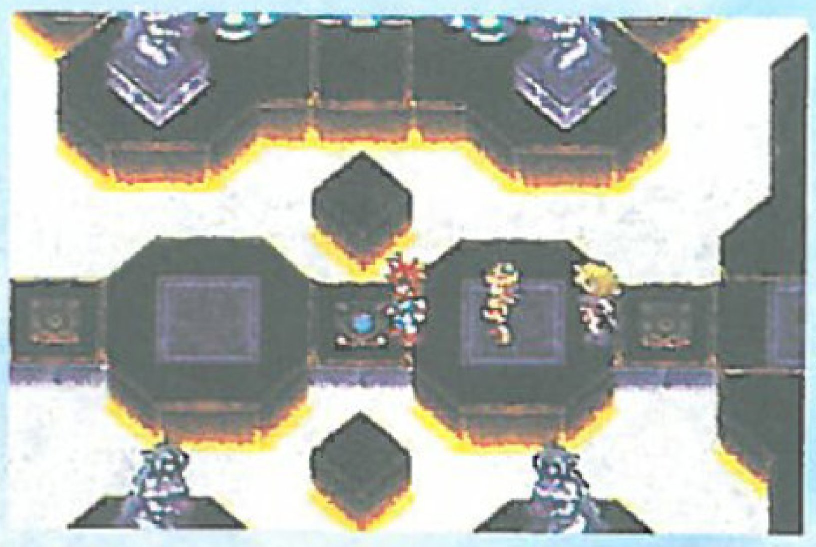
被送回古代，记起在未来不是见过那些封印了的门吗？这时要做的便是乘飞龙到不思议山，经时空门到2300 AD。

监视者之巨蛋(監視者のドーム)-2300 AD

同伴：古罗洛、其余二人

经32号废墟、地下水道迹来到监视者之巨蛋。利用项链开启黑色门不断进人，在尽头的房内找到时光机，走到其尾部队伍便会对话。正要离开时一只迷之生物出现，并解释时光机的用法，为它命名后便可出发。

地之民的洞窟-12000 BC



同伴：古罗洛、其余二人

BOSS：多洛古(ドロクイ)

现在应先去12000 BC的古代文明，在着陆地点向西北走来到地之民洞窟。和所有人说话后SAVE，进入一旁的魔物巢穴，在尽头处把头目多洛古击倒便可攀上项链之上(叹息之山)

叹息之山-12000 BC

同伴：古罗洛、其余二人(最好有爱拉)

BOSS：机甲佳亚(ギガガイア)

基本上只有一条路，来到山的尽头，把机甲佳亚解决(古罗洛和爱拉的合体技“ハヤブサぎり”)尤其有效。藏在水晶内的竟是布殊！但这个是另一个时代的他，说到女王的心正被魔神器吸食，



想唤醒海底的拉普斯。回到地之民的洞窟，沙娜被达鲁顿带走，和布殊说话可取得能把魔神器击破的“红色短刀(あかきナイフ)”。

捷鲁(ジール)宫殿-12000 BC

同伴：古罗洛、其余二人

BOSS：达顿巨兵(ダルトンゴレーム×2)、拉普斯

经“往天之道”再一次来到捷鲁宫殿，在正中央的房间内找到达鲁顿，把他击倒后他便会开启一道时空门，跟着进入便可到达海底宫殿。在主房间的下方，往下沿阶梯走下，在最底部



可找到SAVE POINT，再乘升降机落下。来到底部，先进入左方的房间启动墙上的键，再来是右方，接着踏下中央的蓝色键便可使隐藏了的桥升上来。又是一个SAVE POINT，终于找到达鲁斯了！把他召唤出来的两只达顿巨兵击倒后便要面对拉普斯，很快便被他击倒了。当古罗洛醒来时，把他移往拉普斯，为了救回其余二人，古罗洛牺牲了……。

最后之村(残ざれた村)-12000子BC

同伴：三人(除古罗洛)

收回玛露送给古罗洛的项链，选好队伍便可离开，这时已没有光之民和地之民之分了(进入其中一个有"奴"帐蓬时，站在门口一会儿它便会走开。来到最后之村的广场，和长老说话时，达鲁顿和他的士兵再一次出现，还把我方捉拿。

黑鸟号-12000 BC



同伴：三人(最好有爱拉)

BOSS：巨兵尊者(マスターゴーレム)、达鲁顿

队伍的装备和金钱等全被扣押，从梯子爬出外知道身处黑翼号，回房后调查一旁的墙便可爬上。道具位置如下：－其中一名队员的武具在开始时牢房北面的房内。

－金钱在左手面。

－其中一名队员的武具在西南面。

－道具在西北面。

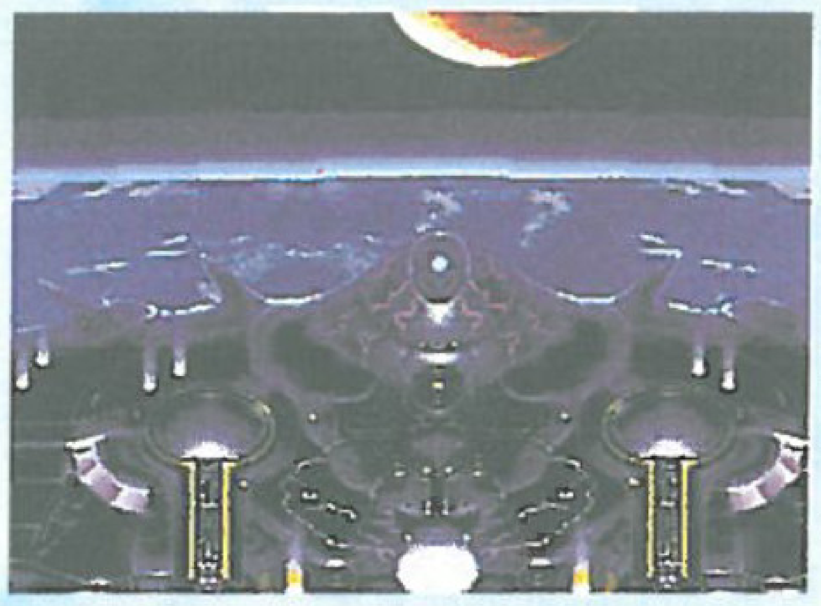
－其中一名队员的武具只能经最左上角的梯子才能到达。

在取回道具(アイテム)的房间左方，有一道可通往外边的门，来到甲板，那些炮塔可选择打或不打，来到尽头把BOSS巨兵尊者击倒。再消灭达鲁顿便可取回时光机。

北之岬-12000 BC

同伴：三人

BOSS:魔王(可选择不打)



回到最后之村，奴有新道具出售。之后到广场，知道有人跟着我们来到这里。那人去了北之岬。调查北之岬尽头的闪光，原来那人正是魔王。终于知道事情的原委了，原来布殊被送去现代，而当时的小孩扎基便被送往600 AC当起魔王来，而他便是为了打倒拉普斯而生存至今。当他问及要否和他一战时，选"いいえ"的话便可使其加人。

这时你可选择进入"黑之梦"，但除非你玩的是第二循环或是用了很多时间来升LEVEL，否则一定不是对手。

时之最果

同伴：三人

把古罗洛的死讯告诉老人，虽然他无能为力，但也给了一颗时之卵"CHRONO TRIGGER"，只有制作时光机的人才会知道用法。这时要做的，便是到过去曾到过的地方开启那些黑色宝箱。以2300 AD的班格巨蛋(バンゴドーム)为基地，经时空门回到时之最果，这样所有的时空隧道都会开启了(之后便是开启黑色宝箱大行动)。



拯救古罗洛

1)监视者之巨蛋(监视者のドーム)-2300 AD

同伴：三人

开启黑色门，和奴说话，知道先要做的便是取得一个古罗洛玩偶。如果之前在莲尼广场(1000 AD)赢取了的话，在古罗洛家可以找到，否则便要去广场右手面的鬼屋换领了(需40 SP)。回到监视者之巨蛋，再次和奴说话，知道"死之山"可以使死人复活，然后奴进行了最后程式，把自己多分成三只的小玩偶，为奴关闭电源后可前往死之山。

2)死之山-2300 AD

同伴：三人

BOSS：再生拉普斯(プチラヴォス)×3

利用奴化身的欲仔挡着强风(调查它使它变成树)，来到山的另一个部分，(风也减弱了)，在右手面离开，下方有一个SAVE POINT。人洞后把第一只再生拉普斯击倒(不要向它的壳攻击)。一直前进，直至由另一个洞口出来，调查左上方地上的闪动处便可以开启下方的门。回程，通过该门把另一只再生拉普斯消灭。发现第二只玩偶，它说如掉下去的话便会回到入口(即SAVE POINT附近)，小心通过。找到最后一个玩偶，并提示："推动脱壳"。前行并打倒最后一只拉普斯，利用它的壳爬上阶梯，



利用时之卵的力量，古罗洛终于复生！



时之最果

同伴：三人

和老人说话，他会告诉我们3个去打拉普斯的方法：

1)用一旁闪光的木桶

2)用时光机

3)自行前往黑之梦

说罢也道出了7个不同任务的提示，这些任务可做可不做：

1)在中世(600 AD)，有一名女子想使森林回复生机。

2)在中世，时常逃走的比尼格(ビネガー)还在黑暗中呼唤……

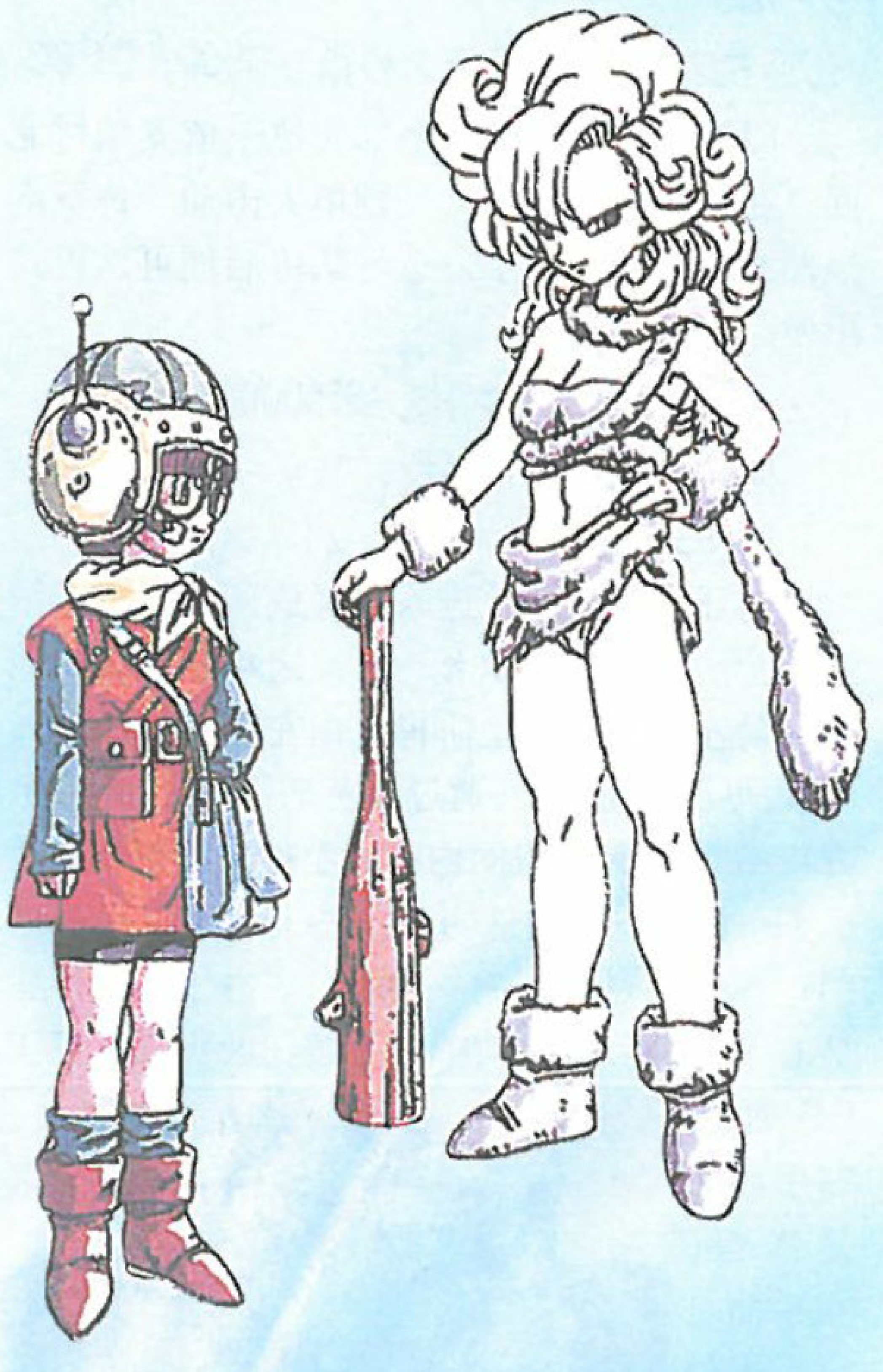
3)在未来有一个任务，是由机械所引起的。

4)有一颗特别的小石子，它能在每一个时代都发出亮光，由远古到未来……

5)一名在中世被魔王所杀的骑士魂魄，在现代出没。

6)在中世有一件东西可发出彩虹一样的光芒……

7)队伍当中一人的亲友需要帮助，找出他吧！



THE END



PS | TAITO | CD-ROM

游戏类型 FTG　发售日 已发售

PSYCHIC FORCE 2
超能力大战 2

在97年得到好评的人气格斗游戏《PSYCHIC FORCE 2012》移植DC后，TAITO便公布决定把此作移植到PS，而且厂方为了使PS版的《PSYCHIC FORCE 2012》更加吸引人，于是便在PS版中加入了新的OPENING MOVIE及各种新模式，至于加入了各种新要素的《PSYCHIC FORCE 2012》也改名为《PSYCHIC FORCE 2》。

角色出招表

*游戏中只设强弱两个按钮，其余投掷、储气等简化键可自行设定

MIGHT

技名	使用方法	追加
エレクトリガー	强或→→+强30%	方向转移换(只能使用一次)紧按一会强0%
マグネットアンカー	←↙↓↘→+弱30%	
ライトニングハウンド	←→+弱40%	方向转换(只能使用2次)方向+弱40%
ライトニングンード	←↙↓↘→+强40%	
サンダーブレイク	→←→+弱45%	所有超能力的威力上升
エクスキユージョン	→←→+强60%	

REGINA

技名	使用方法	追加
ブレイズショッイ	强或→→+强30%	扩散紧按强一会0%
スパークレイン	←↙↓↘→+弱40%	
フレアブラスト	←→+强40%	
バーストウィップ	←→+弱40%	轨道变化 发动时加入方向键0%
ハイパーナパーム	→←→+弱40%	爆发 发射后按强0%
フレイムチェイサー	←↙↓↘→+强50%	在移动过的地方中留下火炎
アトミックバーナー	→←→+强80%	

PATTY

技名	使用方法	追加
ホーリーウィスパー	强或+强30%	
スイートトーン	←↙↓↘→+弱0%	在音珠展开时输入←↙↓↘→+弱20%
フレリュードキー	←→+弱40%	エターナルハーブ使用了フレリュードキー后方 可使用(注：可复数使用)→←→+弱50%
ソニックラプソディー	←↙↓↘→+强40%	
リバースノイズ	←→+45%	把敌人的超能力技返弹
セイントレクイエム	→←→+45%	
ホーリーパージ	→←→+60%	

GATES

技名	使用方法	追加
TOWミサイル	强或→→+强30%	
ブーストアーム	←↙↓↘→+强30%	タブルブーストー←↙↓↘→+弱30% パイルバンカー←↙↓↘→+强40%
スタンコレダー	←→+弱40%	
Gクラッカー	→→+弱40%	
プラズマカノン	←↙↓↘→+弱45%	
オールレンジミサイル	←→→+强80%	

WENDY

技名	使用方法	追加
エア クレセント	强或→→+强30%	
エア スラッシャー	←→+弱40%	
シルフィードダンス	→←→+弱45%	加快移动速度
ボルテックスストリーム	→→+弱50%	
ミラージュステップ	←↙↓↘→+弱50%	
トライクレセント	←↙↓↘→+强50%	分离←↙↓↘→+强0%
アースゲイル	→←→+强70%	

EMILIO

技名	使用方法	追加
シャイニングアロー	强或→→+强30%	
プリズムリフレクター	←→+弱20%	シーカーレイ及トリニティレイ反射可能
リフレクタータッシュ	→→+弱40%	シーカーレイ及トリニティレイ反射可能
シーカーレイ	←↙↓↘→+弱40%	直接攻击发射或反射后按防御0%
プリズムシール	←↙↓↘→+强40%	
エンゼルハイロウ	←→+强50%	使这招后适敌方不能使用超能力防御超能力
アークエゼル	←→→+强80%	旋回发动后按方向键0%
トリニティレイ	←→→+弱90%	直接攻击发射或反射后按防御0%

GENSHIN

技名	使用方法	追加
鬼火魂	强或→→+强30%	
连炎符	←→+弱30%	魔法脚→→+弱30%
金刚轮	←→+强40%	
轰雷珠	←↙↓↘→+弱40%	
咒搏杀	→←→+强60%	(1)↑↙→← ↘↑ 弱强防弱按所有的按键(□△×○)0% (2)↓↗←→ ↘↓ 防强弱强按所有的按键(□△×○)0%
符护术	←↙↓↘→+弱强70%	被攻击时同样可以使用

SETSUNA

技名	使用方法	追加
ダークサイドソウル	强或→→+强30%	
ダークウエッジ	←→+弱40%	
シェイディークラウド	←→→+弱40%	减低敌人的超能力
ダガーズシャドウ	←↙↓↘→+弱40%	发射击增加 紧按弱一会0%
ネガティブドレイン	→→+弱45%	吸收敌人的体力
ミラーズコフィン	←→+强50%	
ブラックサン	←↙↓↘→+弱70%	巨大化 紧按强一会0%
ザ・ダークネス	←→→+强100%	令敌人不能回复超能力a

CARLO

技名	使用方法	追加
ハイドロスパイラル	强或→→+强30%	
アクアジャベリン	←↙↓↘→+弱40%	水流弱或强0%
ハイドロブレード	←→+强40%	
ハイドロトラップ	←→+弱45%	反弹敌人的直接攻击
バブルマイン	→←→+弱50%	敌方的攻击炸裂
アクアギムレット	←↙↓↘→+强50%	アクアギムレット发动后按弱+强+弱强0%
サーペントプレス	→←→+强80%	

GUDEATH

技名	使用方法	追加
グラビティーブリット	强或→→+强30%	设置紧按强发射之后停止按强
メテオハンマー	←→+弱30%	
シェービンクウオール	←→→+弱60%	近至中距离使用的技
メテオブッチャー	方向键转一个圆圈+弱70%	近距离使用的技
アステロイドベルト	←↙↓↘→+强70%	サテライトフォール(单)←↙↓↘→+强0% サテライトフォール(全)←↙↓↘→+弱强0%
グラティー∞	←→→+强90%	



JO JO奇妙冒险

这是移植到PS上的CPS III格斗作品:《JO JO奇妙冒险》本刊率先为大家刊登16位角色出招表,包括五位原创角色及首脑人物DIO。

PS	CAPCOM	CD-ROM
	游戏类型 FTG	发售日 已发售

游戏系统

1.游戏操作键分为:弱攻击、中攻击、强攻击及S(替身stand)键

2.受身:被轰飞时,空中按任何方向键+同按两个攻击键

3.回转:在没有替身的情况下,同按三个攻击键,角色将有短暂无敌时间

4.ADVANCING GUARD:档格中同按三个攻击键,可将对手弹开

5.GUARD CANCEL:在档格中→↓↙+攻击键,可立即作出反击

6.TANDEM ATTACK:↓↘←+按紧S>输入指令(替身连续技)>放开S键,可令替身冲前向对手作狂轰攻击,不过消耗一个LV超必能源

16位角色出招表

攻:任何攻击键　弱攻:弱攻击
中攻:中攻击　强攻:强攻击
两攻:同按两个攻击键
S:替身发动键　替:先使出

空條 承太郎
(守護替身:星之白金STAR PLATINUM)

替身連攜技(先使用替身)
1) →+弱攻、→+弱攻、中攻、中攻
2) →+弱攻、→+弱攻、中攻、↓+強攻

必殺技
Ora Ora:↓↘→+攻
(替:可連按攻擊鍵追打)
Mach Ora:↓↙←+攻
(替:可再追加一回攻擊)
Star Finger:→↓↘+攻(按緊後放手)

超必殺技
Patsun-Ora:↓↘→+兩攻
Star Breaker:↓↙←+兩攻(按緊後放手)
Star Platinum The World(LV 3):順按→、中攻、弱攻、→、S

JOSEPH JOESTAR
(守護替身:隱者之紫HERMIT PURPLE)

替身連攜技(先使用替身)
1) 弱攻、弱攻、中攻、強攻
2) 弱攻、中攻、↓+強攻

必殺技
山吹色之波紋疾走:→↓↘+攻
波紋之Beat:近敵轉一圈+攻
策士之業:(檔格中)↓↙←+攻
(替:可隨時使用)
青綠波紋疾走:↓↘→+攻
Hermit Web(替):↓↘→+攻,後←+攻或連按攻擊鍵
前轉(替):按兩次攻擊鍵

超必殺技
老師教授:↓↘→+兩攻
波紋疾走:近敵轉兩圈+兩攻

花京院 典明
(守護替身:法皇之綠HIEROPHANT GREEN)

替身連攜技(先使用替身)
1) 弱攻、中攻、強攻
2) ↓弱攻、↓中攻、↓強攻

必殺技:
Emerald Splash:↓↘→+攻
Tairap Snake:←→↘↓↙←+攻(按緊後放手)
法皇之結界:↓↙←+攻(按緊移動後放手)

超必殺技:
半徑20M Emerald Splash:↓↘→+兩攻
(替:多方向發射)
India's Arm:↓↙←+兩攻
(替:按方向鍵可控制ARM)
Hierofund Finish(替):→↓↘+兩攻
Shichiai的時間(替):順按弱攻、弱攻、→、中攻、強攻

JEAN PIERRE POLNAREFF
(守護替身:銀之戰車SILVER CHARIOT)

替身連攜技(先使用替身)
1) ↓弱攻、↓中攻、↓強攻
2) ↓弱攻、↓中攻、中攻

必殺技:
Million Spit:連按攻擊鍵
Raydarts:←儲後→+攻
Shooting Star:↓儲後↑+攻
針串刺之刑(替):↓↙←+攻(按緊後放手)

超必殺技:
Armor Takeoff:↓↘→+兩攻
Last Shot:↓↙←+兩攻
Requiem之片鱗(LV3):→↘↓↙←+兩攻

MUHAMMAD AVDOL
(守護替身:魔術師之赤MAGICIAN'S RED)

替身連攜技(先使用替身)
1) ↓弱攻、↓中攻、↓強攻
2) 弱攻、中攻、強攻

必殺技:
Cross Fire Hurricane:↓↘→+攻
Fire Wall:→↓↘+攻
炎之探知機:↓↙←+攻(按緊追蹤對手,放手作攻擊)
Fire Eagle:空中↓↘→+攻
地獄之業火:→↘↓↙←+攻

超必殺技:
Napalm Bomb:↓↘→+兩攻
Cross Fire Hurricane Special:↓↙←+兩攻
灼熱之Anku:→↓↘+兩攻

IGGY
(守護替身:愚者THE FOOL)

替身連攜技(先使用替身)
1) ↓弱攻、↓中攻、↓強攻
2) 弱攻、中攻、強攻

必殺技:
Sand Crush:←儲後→+攻
Sand Attack:↓儲後↑+攻
Sand Clutch:→↘↓↙←+攻
Sand Magic:→↓↘或←↓↙+攻
浮遊:跳躍中按↑

超必殺技:
Big Sand Wave:↓↘→+兩攻
Sand Storm:順按弱攻、弱攻、→、中攻、強攻

D'BO
(守護替身:惡魔EBONY DEVIL)

替身連攜技(先使用替身)
1) 弱攻、中攻、強攻
2) ↓弱攻、↓中攻、↓強攻

必殺技
Piranha Dive:↓↘→+攻
Propellor Cutter:↓↓+攻
(替:連按攻擊鍵)
Hopping Hunter:↓↙←+攻
(替:擊中後↓+連按攻擊鍵追打)
特殊技(替):向後跳躍按↑

超必殺技
Junky Carnival:↓↘→+兩攻
Barrel Roll Crusher:↓↙←+兩攻

CHACA
(守護替身:ANUBIS神)

替身連攜技(先使用替身)
1) →+弱攻、中攻、強攻、中攻
2) →+弱攻、中攻、強攻、弱攻

必殺技
攻擊記憶(替):↓↙←+攻
鬼連斬(替):↓↘→+攻(可連續輸入3回)
Tsubame返(替):→↓↘+攻

超必殺技
次元斬:↓↘→+兩攻
血華斬(替):↓↘→+兩攻
全部記憶(LV2)(替):↓↙←+兩攻

MIDLER
(守護替身:女教皇HIGH PRIESTESS)

替身連攜技(先使用替身)
1) 弱攻、中攻、強攻
2) ↓弱攻、↓中攻、↓強攻

必殺技
Harpoon Shot:↓↘→+攻
Motor Head:↓↙←+攻
Iron Wild:→↓↘+攻

超必殺技
Mega Harpoon Strike:↓↘→+兩攻
Motor Show:↓↙←+兩攻
Dinner Time:→↓↘+兩攻

ALESSI
(守護替身:SETHAN神)

必殺技:
蜂之攻擊:←↙↓↘→+攻(按S取消攻擊)
你這小子!:→↘↓↙←+攻
Kasabai teyaru!(替):按兩次攻擊鍵
Kage no Bashi!(替):按緊S鍵

超必殺技:
絕望吧!:↓↘→+兩攻
Ushiushi ushi!:↓↙←+兩攻(連按)

DIO
(守護替身:THE WORLD)

必殺技
Muda Muda:↓↘→+攻
Mudaaa!:↓↙←+攻
(替:連按攻擊鍵追打)
The World:→↓↘+攻
死吧!(替):→↓↘+攻
空烈眼刺驚:順按→、強攻、中攻、弱攻、→

超必殺技:
Road Rollerda!:↓↙←+兩攻
Checkmateda!:↓↘→+兩攻
血之召喚:順按中攻、弱攻、→、強攻、強攻
立即停止!(替)(LV3):順按→、強攻、弱攻、→、S

HORU HOSU
(守護替身:EMPEROR)

必殺技
鏘呀!:↓↘→+攻
J.GAIRU的大爺!:→↓↘+攻
HANG DO MAN:↓↙←+攻

超必殺技:
鏘呀!:↓↘→+兩攻
最強之Combination:↓↙←+兩攻
彈丸之軌道:←↓↙+兩攻

BETSHOP
(守護替身:HORUS)

必殺技:
Iceballet(可空中使用):↓↘→+攻
Icycd Pick(可空中使用):按緊攻擊鍵後放手
Icelance(可空中使用):↓↙←+攻

超必殺技:
Gegafrozen(可空中使用):↓↘→+兩攻
Death Penalty(可空中使用):↓↙←+兩攻
番鳥之猛攻(可空中使用):順按弱攻、強攻、→、中攻、強攻

MARAIA
(守護替身:PASTO女神)

必殺技:
Collection:↓↘→+攻
軍鬪之腳:↓↙←+攻
感電黑炭:→↓↘+攻

超必殺技:
你在想什麼呢!:↓↘→+兩攻
Iron Crash:↓↙←+兩攻

ANUBIS二刀流POLNAREFF
(守護替身:ANUBIS)

必殺技
我記住了!:↓↙←+攻
達人二刀流:→↓↘+攻
鬼連斬:↓↘→+攻(後按↓↘→或↓↙←+攻)

超必殺技:
這叫屈機啊:↓↘→+兩攻
我不會輸的:↓↙←+兩攻

VERNIRA ICE
(守護替身:CREAM)

必殺技
Dark Space:↓↘→+攻
分散啊(替):←↓↙+攻
Cream啊!:↓↙←+攻
打到你飛出去!(替):↓儲後↑+攻

超必殺技:
這畜生!:↓↘→+兩攻
Madness Shoro(LV2):↓↙←+兩攻
Cyclolocus(替):→↓↘+兩攻

超级故事模式讲解

第1话“JOTARO KUJO VS. MUHAMMAD AVDOL”



这场是玩者首场战斗，可算是意义重大，而由玩者控制的JOTARO是一名全攻型的角色，所以较适宜抢攻。至于AVDOL则是攻守兼备，要胜他便要把握每次能使出连续技的机会。

第2话“FOTARO KUJO VS. NORIAKI KAKYOIN”



由于KAKYOIN的防守能力比其他角色厉害，所以在进攻时特别吃力，很多时候都会被轻易化解，庆幸他没有强大的杀伤力。

第3话“FRAY FLY VS. NORIAKI KAKYOIN”



这次NORIAKI要面对的是一只动作很迅速，而且体积极细小的“飞虫”，虽然它没有太多攻击招数，但因为能够迅速闪避，所以NORIAKI的飞行道具会非常实用。

第4话“MUHAMMAD AVDOL VS. JEAN PIERRE POLNAREFF”



AVDOL的攻击形式是众多角色中比较简单的，所以就算初学者也可以控制自如，至于POLNAREFF属于拥有中杀伤力的角色，只要以快打慢便可取胜。

第5话“FOTARO KUJO VS. CAPTAIN TENEIL”



这关主要是考验玩者的反应，当正确方向出现时，玩者便要将方向键推向那一方，动作迟钝或按错方向都会扣玩者体力。

第6话“JOTARO KUJO VS. FOREVER”



迷你游戏之一，在有限的空间内，FOREVER会随时出现，而玩者的目的便是将它击倒，但要小心杀错女孩。

第7话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. DEVO”



传说中的恶魔DEVO终于找来，由于他懂得和替身分开进攻，所以杀伤力较大，不过只要连续击中，问题不算太大。

第8话“JOTARO KUJO VS. RUBBER SOUL”



由于RUBBER假扮成POLNAREFF，因此他的招式有很大部分都很像POLNAREFF，攻击他时便和对付真POLNAREFF一样便可。

第9话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. HOL HORSE”



HOL HORSE的武器是一支懂得转弯的枪，颇难应付，而以POLNAREFF的速度应该可以追到他。

第10话“JOSEPH JOESTAR VS. NENA”



这次的玩法仍然是离不开跟随指令移动到该方向，而方向也由二增加到四，令难度提高不少。

第11主“JOTARO KUJO VS.Z.Z”



依然是跟随电脑的指令而输入方向游戏，难度并不高。

第12话“JOTARO KUJO VS. NEYA GAIL”



在正式对付NEYA GAIL前，电脑会派出不少横冲直撞的敌人阻止，只需将他们击倒便可和NEYA GAIL对决。

第13话“NORIAKI KAKYOIN VS. STEELY DAM”



很有趣的射击游戏，玩者所控制的是KAKYOIN的替身，在途中会有不少敌人，但只要配合其他攻击便可很快速将头目击倒。

第14话“JOTARO KUJO VS. ARABIA FATS”



迷你游戏之一，玩者要留意右下方的小镜，找出画面的相同处，而两者的不同之处是“左右反转”。

第15话“NORIAKI KAKYOIN VS. MANNISH BOY”



拥有能够进入别人梦里的能力，它的攻击十分广阔，KAKYOIN适宜使用跳跃攻击。

第16话“MUHAMMAD AVDOL VS. CAMEO”



在三名敌人中只有长时间浮在空中的是真实的，只要不断跳跃攻击便可轻易取胜。

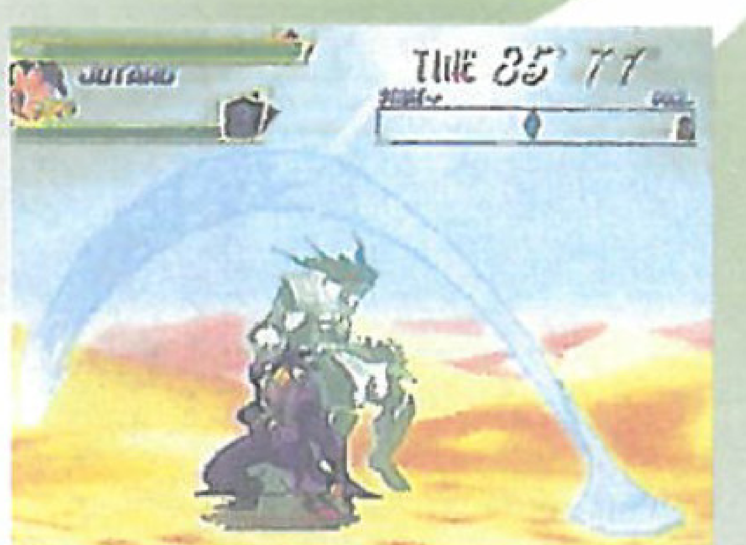
第17话“JOTAROKUJO VS. MIDLER”



MIDLER的攻击范围是比较广阔的，所以快速进攻和远距离进攻十分有效。

第18话“JOTARO KUJO VS. N'DOUL”

N'DOUL懂得控制水攻击，所以距离极远，而JOTARO必须避过重重障碍，然后击倒他。



第19话“JOTARO KUJO VS. OINGO&BOINGO”



一对极有趣的兄弟，玩法和以往的指令相同，只要跟随指令便可过关。

第20话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. CHAKA”



CHAKA是一个“没有”替身的角色，但能够时间停顿和锋利的刀将会带来便利，最好以快打慢。

第21话“JOTARO KUJO VS. KHAN”



另一个拥有刀锋之利优点的角色，他的攻击更快更绝，以JOTARO对付最适合不过。

第22话“JOTARO KUJO VS. POLNAREFF&ANUBIS”



这次的对手是被“上身”的POLNAREFF，他的二刀流很难对付，利用紧急回避比较有利。

第23话“JOSEPH JOESTAR VS. MARIAH”



MARIAH是名颇厉害的角色，由于她的连续技十分多，兼且容易使出，是个很难缠的角色。

第24话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. ALESSI”



ALESSI的替身可以将对手变成婴儿，不过只要不踩进他的影子里便可防止这种情况出现。

第25话“JOGARO KUJO VS. DANIEL J D'ARBY”



连续有3项赌博游戏，第一项是猜小猫会吃哪一边的肉，第二项是将银币放进水杯内，水不能漏出，第三种是啤牌，在有限的银币内取胜或保持十多局后仍有银币在手便胜出。头两项可以失手输掉也不会GAME OVER。

第26话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. HOL HORSE&BOINGO”



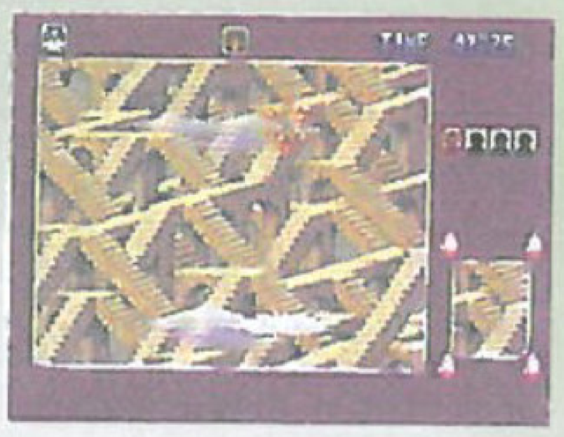
第2次出场的HORSE可算是强化高手，速度和招式都更厉害，所以POLNAREFF会更难取胜。

第27话“IGGY VS. PET SHOP”



PET SHOP的厉害并不是单纯的速度，还有力量和可怕连续技，在众多角色中是数一数二的难缠。

第28话“IGGY VS. KENNY G”



这个迷你游戏是最难玩的，因为其梯级的外表十分近似，除非极细心或等待KENNY G自动现身，才有把握击中他。

第29话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. VANILLA ICE”



拥有全身无敌的亚空间能力，庆幸没有街机版本时的恐怖，所以较易击倒他，只要紧记常用紧急回避便可。

第30话“JOTARO KUJO VS. TELENCE D'ARRY”



将原著游戏部分改变成为指令，最初的赛车难度不高，只要注意画面插图便可预知指令，至于棒球难度较高，需要集中精神观看，而这两个游戏是使用同一条体力棒的。

第31话“NORIAKI KAKYOIN VS. DIO”



还未变成完全体的DIO已经颇厉害，它的拳脚极其霸道，所以不能失掉先机，必须抢攻才有胜算。



第32话“JOSEPH JOESTAR VS. DIO”

JOSETAR不论使出替身与否，他的攻击都比较直接，他在中距离更可发挥最大效用，要胜出并不困难。

第33话“JOTARO KUJO VS. DIO”



同样是未变成完全体的DIO，威力依然强劲，JOTARO和他相比有点失色，抢攻仍是取胜的最佳方法。

第34话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. DIO”



以POLNAREFF对付DIO最佳的方法便是近距离战，因为POLNAREFF的拳脚可以发挥得更好。

第35话“JOTARO KUJO VS. DIO”



完全体的DIO，招式更加精纯，速度更迅速，还有时间停顿的时限更长，要取胜必须尽量追击，或者使用飞行道具。

第36话“MUHAMMAD AVDOL VS. SHADOW DIO”



实际上SHADOW DIO的实力较未完全体DIO更强，招式很多变化，还有瞬间移动绝招，不容易对付。

第37话“NORIAKI KAKYOIN VS. SHADOW DIO”



KAKYOIN决战SHADOW DIO最适宜使用跳跃攻击，因为可以对位，越低效果越佳，是不错的攻击。

第38话“JEAN PIERRE POLNAREFF VS. SHADOW DIO”



在对战SHADOW DIO时，POLNAREFF的基本连续技十分实用，容易使出，杀伤力也不俗，不妨多使用。

第39话“HOL HORSE VS. SHADOW DIO”



虽然HORSE的实力很不错，但要挑战SHADOW DIO还是有点危险，尤其是其速度有所不及，要尽可能利用远距离攻击。



玩家之窗

读编往来	78
小L物语	80
论尽江湖——玩友自由谈	81
游戏黄金眼	82
女生常谈	85
玩具精品——逛街纸上行	86
秘技门	88
金手指尖	90
星之心画廊	92
玩友沙龙	94
游戏发售大观园	95
游戏排行榜	96

读编往来

本期主持人：LEO

2000年即将来到，我们将以一种怎么样的心态来迎接新的一个千年呢？

有人想在新年前一刻去狂欢，有人打算在新世纪到来之前做多一些有意义的事情，也有人什么都不想做，只想静静地等待那一刻的到来。朋友，你又是属于那一种呢？

社会是在发展的，任何事物也是在发展的，即使任何悲伤也都会被时间冲淡。但愿大家都能以一种平静祥和的心态迎接新的千年。朋友们，新世纪再见！

无 题

本月的游戏界可谓大事连连。继J厂反告KOMANI之后，NAMCO也开始对KOMANI进行反击，看来SEGA以后说不定也会加入战斗。本月PS的《古惑狼赛车》明显是一个抄袭N64《MARIO 赛车》的作品，可是SONY在利用别人的构思发财的同时却没想到自己的构思也被人利用了。SEGA新公布的《SEGA GT》也很明显是参照了PS《GT赛车》的构思的（虽然没有《古惑狼赛车》那么明显），而且SEGA还把这个游戏放在年底发售，要与《GT赛车2》一争长短，实在是令SONY大光其火。不过这年头可以想得出的构思也就没什么了，炒别人的冷饭也无可厚非。况且真要计较的话，SEGA可是拥有视点切换专利的，市面上的赛车游戏有多少没有视点切换功能的？有专利的构思况且被如此使用，何况没有专利的呢？

欧美那边的热闹程度可一点不比日本逊色，SEGA连连出手，各种大胆的促销手段使SONY和任天堂都忙于招架。DC在欧美各国都获得了前所未有的大成功，看来SEGA的管理层能放下心来了。不过虽然今年是SEGA的天下，但谁知道明年PS2推出后又会是怎么样呢？任天堂今年雄风不再，预测获利只有上一年的30%，再不好好努力又怎样能让人相信N2000能重拾江山呢？反观国内游戏界，各个派别的玩家这个月也有的好忙了，PS2终于现出庐山真面目，新一代的GB也蓄势待发，DC在欧美获得前所未有的大成功，N派、SE派、SO派的玩家们又开始为了维护自己喜爱的厂商而展开论战。SEGA终于公开了梦幻之星的最新作，国内的大批梦幻之星爱好者又开始展望来年了。不过这些终究不是我们自己的东西，更令笔者期待的反而是台湾的厂商又准备加入开发DC游戏的行列了，谁不想终有一天完全由我们中国人自己制作的游戏能登上日本的游戏排行榜呢？这才是叫人长志气。

哎，老话重谈，希望一切都是"明天会更好"吧！

编辑小语

人，首先是为了自己而活着。但是，却不能只为了自己而活着。

——LEO

时常会被一些事情感动，诸如一片柔软却有光泽、苍老却有收获的秋叶在风的袖下飘落，节假日公园的草坪上人们坐卧成的图案，公车站台手握手的一对儿，稚气的孩童偶尔撇来的一句老气横秋的话……突然间，竟觉得生活如此美妙无比，那些忧郁伤愁和痛定思痛的泪迹自然也就不在沮丧的面孔所表现了。但最叫人心动的还是逛书店的时候，冷不妨便有一本《游戏机实用技术》如同着红衫的靓女出现在眼前，说来也挺怪，那书放在编辑部的桌上时倒也没有觉得它的妩媚，而唯独就在书店的柜架上拿起抽下时，兴奋和喜悦却怎么也控制不了握书时的颤抖，亲爱的读者，那个瞬间的心跳绝不亚于阅读您写给我们的"读者调查表"时的或喜或忧，非常感谢，在这条游戏的路上能有您的陪伴。

黑皮

一、"忙是一种幸福，忙了好。"AM I BUSY?

二、"嘴上一分钟的享受，身上一辈子的累赘。"AM I FAT?

三、"人生在世，最好有几个知己相伴。"AM I YOUR FRIEND?

四、"生命在于运动。"AM I LAZY?

五、"上帝予人一双耳朵，一张嘴就是让人少说多做的。"AM I LONG-WINDED?

……

嗯，有点奇怪的感觉！

靖亭

曾几何时？做了一个怪梦：一枚枚枫叶飘入激流之中，恍惚中却是一本本《游戏机实用技术》，怕书被水冲走，我等奋力抢救。焦急之时，流水顿无，而我等紧紧地抱着书，诚惶诚恐。梦醒一切归于平静，皓月当空，为之疲于奔命的众编鼾声如雷，睡意正浓。猛然醒悟：生命的意义不正如此吗？

KO平

声 明

1：自从十月号刊出了徐云读者的信之后，引起了很多读者的不满，认为我们在放冷箭，一味往自己脸上贴金。其实，我们刊登出徐云读者的信并无贬低那本同类杂志的意思，绝对没有！而且我们也绝少刊登带有读者个人偏向的来信，一直有看我们杂志的老读者可以证明。我们知道我们正在起步，很多地方都不如人意，可是，我们一直在努力！刊登这封信的背景是在大量读者认为我们刊物价格高并要求我们降价的时候，我们只是为了证明我们的定价和同类杂志对比起来并不算高，仅此而已。我们的做法或者有不对，可我们只是为了证明我们的杂志并非一无是处！"玩友杂谈"是众玩友发表自己意见的地方，批评我们杂志的信也一样会刊登出来，象8月号中鲁芳芳读者的长篇批评信一样。小编们不会、也不敢加入太多主观意见。希望各位读者明鉴。

2:也有读者说我们拐着弯儿指那本同类杂志撒谎，并提出可能是我们杂志比那本同类杂志晚拿到SNK授权，所以那本同类杂志的"独家授权"在当时并无错误。可是我们要提醒读者大人注意：我们杂志虽然和那本同类杂志都是8月号刊登KOF99的资料，但我们的8月号杂志是7月中旬已经出现在市场上，比那本同类杂志早了起码十天！还有我们也没说那本同类杂志撒谎啊！因为就连我们自己刊物的8月号上我们也是写独家的啊！很多东西大家都弄不清楚，又怎么能一口咬定呢？

3：自从十月号刊出了《街机底版面面观》之后，有很多读者来信说到此文章与某同类刊物《西XXX》十月号上的同名文章有绝大部分相同，并怀疑我们有抄袭的嫌疑，要求我们出来说明一下。我们在此声明：我们并无抄袭那本同类刊物。

第一：我们的十月号杂志比那本同类刊物出得要早

第二：我们的刊物为全彩，那本同类刊物的同名文章的图片为黑白。

说到底，大家谁都没有抄袭谁。文章一样，明眼的读者应该知道是怎么一回事。尤其在那本刊物发生大变动的现在，我们更不应该说些什么。

缺"邮"公告

本刊以前所有旧刊物已经没有存货，请读者们不要再汇款，已汇款而没有收到书的请说明要换哪一期新杂志。(比如：2000年1月号、2月号)

编辑之事件簿

壹：一天，LEO与小P去某游戏室“明查暗访”（实际上是去体验DDR2NDREMIX是也！），LEO照例投入代币，站上机台。突然，一名漂亮的“MM”走前，投入代币站上机台。LEO立时心神不定，加上小P在后起哄“LEO君与美女共舞，秋水共长天一色！”“MM，你正在与狼共舞！”之类的话，竟然开始不知所措，舞步也开始乱了。后来很不幸地（当然），LEO连跳最擅长的“蝴蝶”也“死于非命”了。LEO事后自我解嘲道：“柳下惠真是一个奇人，坐怀不乱。我们这些平常人嘛，共舞也就乱了。”小P闻之笑而不止。

B：一星期后，LEO再次与小P去此游戏室“明查暗访”。这次LEO再不敢造次，乖乖地和小P去玩“死人屋2”，两人拿起枪便打，渐渐进入状态。突然，游戏室停电了，机厅顿时陷入一片黑暗中。“LEO，那边是否有一个漂亮的MM正在看着我？”“好象是吧。”小P顿时做出黑暗中无畏状，并不时往那“MM”处看去。数分钟后，来电了。LEO与小P急忙定睛一看，只见墙上一幅梁泳琪画像正对着可爱的小P微笑……两人相视，不禁大笑。

3：编辑某，一天去探访其好朋友，回来之后数天神不守舍。P奇之，屡问之，不得。后终有口风漏出，原来其在朋友家发现一个不应该发现的秘密，遂觉得过意不去。小P对之语：“璧本无罪，唯怀璧者过虑也。何必多虑？”某编遂释然。

IV：某日，四编辑(L、P、黑、帅）在友人家中联网打QUAKE2。P君甚为英勇，端着火箭炮四处溜达，结果往往是见到其他人，招呼未打一个就飞个火箭过去把人家做掉。黑皮屡受其辱，最后决定来个“守株待P”，端着一个火箭筒想守在一路口。与此同时，小P正在被L与帅联手打得狼狈逃窜，从另一方向飞奔到路口。谁知黑皮此时尚未做好准备，在转角处与P撞个正着，急忙之下忘了自己手上的是什么，结果一炮打到小P身上，两人一起被弹片炸了个血肉横飞，同时倒在地上“大眼瞪小眼”了。L与帅随后跟至，看到地上一大堆肉块，不由得说：“舍身成仁，黑皮，你安息吧！”哈哈哈！

快语1

一个多年好友即将出国了，可惜因为工作，我并不能去见他一面。那位朋友，我在六、七岁的时候就认识了，直到现在。以前无论我遇到什么困难和挫折，好友也都会帮助我。可是他现在却要离去了……衣不如新，人不如故，友情如酒，越久越醇。想起以前和他一起爬山打鸟、下河摸鱼的时光，心里深有感触。人生如戏，世事如棋，人生不过几十年，能得一至交如此，岂是易事！走好！好朋友！

快语2

自8月号至今的五期杂志，读者们给了我很大的支持。每次看到有读者寄来厚厚的信，我就更加感到只有办好刊物才能对得起读者们的关心。每一期新的刊物出来，我的心里都会想：“如果读者不喜欢应该怎么办？读者喜欢了下一期又应该怎样再接再励？”请各位读者再多一点来信，给多一点建议我们，这样杂志才能办得更好。

给小P

唉！想不到我们的小P就要离开我们了(>_<)。这几个月来小P的确给我们带来了很多欢乐，而且小P对工作也很认真。编辑部里各人都很喜欢小P，可惜他终于要走了……怀念小P……

玩友杂谈

可以说第10期给我对本刊增强了信心和购买的欲望，近期在质量和可读性大大加强了，游戏（各种机）也比较平衡，可为一大突破，再有游戏黄金眼可为十分突出，也很好笑，非常不错。但杂志的封面我觉得虽然显眼，但感觉离我们非常远，而且觉得冷，不亲切，是否可以设计的较纯朴一些，用得柔和而且暖一些呢，全彩和海报是本刊的一大特色（千万别舍掉其中一样哦！），如果封面设计再好一些，那就更好了！！

北京　李晓飞

小编回复（以下简称复）：建议接受，请看以后。

看到贵刊从我接手那期（第三期）到如今手头这本（第十一期）的确是有了质的飞跃，内容更充实了，印刷更精良了，就连页数也加了不少，这一切都可以看出杂志社力求上进的心理，和精益求精的态度，如今贵刊已经是十分符合我的标准，但却仍在寻求“增加内容”、“看法或建议”，这一点虽然是为了使杂志办得越好，越频反而使人厌烦，比如新增的“N64精品屋”根本就没有重点，区区一页，何谓“精品屋”、“女生常谈”名字有特色，但内容却无特色，我想这大概就是因为杂志社过于求新求异的后果，所以，建议贵刊在保留好的部分的同时，多多斟酌一番，再行改版，万事只求一个“恒”字。

上海　张国荣

复：本刊其实很多地方还不如人意，还待改进。所以各位读者的意见还是珍贵的。而且世界上永远没有最好，只有更好。

我初次见贵刊，以下意见具个人色彩，望见谅，以下是我对贵刊的几点看法。

首先贵刊可以在纸张上采用较轻一些铜板纸无须使用这种又厚又重的铜板纸，可适当添加些广告以减轻杂志社及读者间的双重负担。

另外还可将回收纸的使用比例加大以减轻成本。

贵刊中N64及DC游戏攻略几乎没有，每期如能都添加一款到二款，这两种主机大作攻略就较完美了，在北京贵刊发行面不太大应改善。

北京　王竞韬

复：为了保证刊物的印刷质量，用纸质量要保证。N64和DC的大作我们会适当刊登攻略。

以前的版本没有看过，不过看过本期后感觉不一样，首先全书以高级彩纸印刷这就与我所看的两本杂志不同，其次，本书几乎没有广告，这是我最欣赏的，没有广告的杂志才是读者最放心，最觉得物有所值。因为它充实，最后希望贵刊在今后能多保持，建议贵刊能推出一些小说攻略等内容，和专门介绍如《KOF》、《饿狼传说》等名作的故事背景的栏目。

北京　刘晓龙

复：小说式攻略好，可很费时间，有时实在没有时间只好刊登流程式攻略。否则时效性就不能保证。

99年10期是本人买贵刊的第一本杂志。因为它太醒目了，不但全彩，而且价格也合理，这在全国都是少见的，改版后的杂志十分精美，大小栏目一目了然，图片多但不杂，没有那种鱼目混珠的感觉，但各栏目的布局应有明显差别，而且内容适当增删，彩页虽好，但前后不一致，如能统一就更好了。

东北师范大学附属中学　李一苗

复：只要各位读者大力支持，我们的杂志以后一定会更好。

我对这期杂志改版后的情况非常喜欢，毕竟让我们大饱眼福吗，不过这也增加了编辑们的负担，真的非常感谢你们，同时也希望你们能再接再厉，加油！

最后要说的是有关于封面及图片的相关问题：①封面：希望能把封面上的那些内容提示去掉，这样看起来也比较简洁大方。②图片：希望能尽量把图片搞得清晰点，但最好不要用电脑显示器上的图片来充数，这样不太好。

福建省晋江市　姚金钞

复：图片要上刊物，只好通过电脑显示器来取图片。否则清晰度便会不足。

缺点：1.封面，不要总登一些性感美女。2.海报，不要总登KOF，且质量应好一点，特别是纸张质量。3.栏目设置还有一些模仿的色彩，应办出自己的风格中。

优点：1.印刷质量好，图片清晰，攻略详细。2.业界新闻较快，如果再增加一些就更好了。

四川省资中师范校　杨和勇

复：封面会变的，海报也会变的……缺点多多，请多包涵。

改版后新颖多了，我更加喜欢，喜欢之中也有遗憾的地方，我希望以后《游戏机实用技术》变得更实用，我觉得一本书要变得十分实用，是多么加十分的不容易。

群众的眼睛是雪亮的，如果今后《游戏机实用技术》做不到实用那就干脆另起一个名字（并非讽刺，只是建议），另外是出于私人原因怕老师抓住问不看好书，偏看这种书，要是别的书名，我可以说这只是看看玩玩，如是原来的名字，老师会说别狡辨了，书名不是明摆着吗“实用技术”无奈吧。

江苏省镇江市　吴飞

复：刊物名称的改变不容易，要一步一步来。

我觉得改版后贵刊的彩页质量和印刷都可以，但彩页底面淡彩画和花纹少，而且不够理想，好看的也不多。

希望每页底面都印有好看的淡彩画，即使重复也好。

云南省通海县　张　俊

复：时间与底纹不可两全，为了刊物的时效性，只好……对唯美派玩家道歉！

1.游戏情报站的英语太多。2.攻略多增加，如拳皇'99没有刊登出招表。3.秘技多增加和游戏研究。4.书的价格贵了点，最好整一点，10元！5《玩家之之窗》栏目可以用黑白，前面全彩。6.最好出一本《游戏实用技术》合订本（上下半年）7.你们用书的全彩只是为增加价格罢了！结论：你们杂志中我看过杂志中最好的！我很喜欢本书的海报！

安徽省当涂二中　纪健

1复：拳皇'99出招表刊登在9月号的刊物上。刊物要降价首先得读者们大力支持。

小人物語

哈哈！想不到想为大家服务的《二手天地》直到现在也没有人参与。可能是时间上来不及吧。如果到下期截稿时还是没有人参与，那这个栏目也只好让它夭折了。希望大家能支持这个栏目。在这里再次说一下这个《二手天地》的参与方式：不论谁有任何二手的游戏货品想出售，都可以通过这个栏目征求买家。来信请写清详细地址、邮编、价格及新旧程度。

有很多读者要求我们以后也给某些业界重大新闻加上评述，以方便读者对业界动态有一些客观认识。从这两期杂志开始，我们就会由特约撰稿人来写上一些新闻评述，希望读者们能喜欢。

各位读者如果对杂志里面的各个栏目有看法或建议不妨写信来告诉我们。我们一定会看到的。

哈尔滨徐康：PS 日版游戏中会有多少比例会出美版？PS、SS、N64 显存分别是多少？N64 本体内存是多少？

A：比例说不上，不过只要是比较好的日版游戏，一般都会出美版游戏。PS 的显存只有 1M，SS 的显存有 2M，N64 的显存是与本体内存合一的，共有 4.5M。

重庆马越：各个型号的 PS 主机之间有什么不同？组装机和原装机之间又有什么不同？

A：PS 现在并没有组装机，市场上白色盒子的所谓“组装机”其实是二手机翻新的。

某读者：我是一个对游戏爱得发狂的游戏迷，我现在有一部 PS，可是看着 PS2 的 DC 的 128 位游戏的推出，我心里非常难受，因为家长不给我买，他们宁可花一万多块钱给我买电脑，也不给我买游戏机。因此，我非常烦恼，请问：我该怎么做？

A：有这种情况的玩友不在少数。办法有几。1：尽量多玩电脑上的游戏机移植作（如 SEGA 拉力 2）以解饥渴；2：再渐渐去玩一下电脑上的好作品（如魔法门英雄无敌系列）来培养玩电脑游戏的兴趣，因为很多电脑游戏的水准也非常高。3：电脑并不只是为了玩游戏，新世纪不懂电脑就是和时代脱节，何不欣欣然而学之？

重庆张晓帝：各位编辑是否在玩 DC？DC 性能如何？画面怎样？读盘快吗？GD-ROM 现在是否有盗版片？

A：我们会因为工作需要而玩 DC。DC 的性能不错。画面可与 MODEL3 比美。读盘时间则因游戏而异，有些游戏读盘很快，有些则比较长。GD-ROM 现在听说已经有盗版。

哈尔滨徐玉良：为什么游戏黄金眼中小 P 的评语与我们这些玩家偏离太大？

A：《游戏黄金眼》表达的只是某个编辑的个人意见，这些意见只是参考而已。

福建泉州潘剑锋：《游戏排行榜》为什么不像前 8 期的杂志一样配上图片呢？

A：因为我们为了让读者看到更多的东西，把原来一些栏目做了调整，省出来多一点版面。

上海赵翔：DC 关机时记忆卡并不会关掉，每次都要我拔出来关掉，这样频繁插拔会不会对 DC 有害？

A：其实 DC 的记忆卡是有自动开关机能的，只要 3 分钟左右没有动它，它就会关掉。所以并不必拔出关掉，让它自动关掉就行了。

大连侯嘉：N2000 的芯片如此之小，有没有可能成为便携机？（因为便携机很火）

A：可能性很小。因为 N2000 的芯片虽小，功耗却并不低（与一般便携机芯片比）。毕竟谁也不会带着一大堆电池出街。不要忘了当初 SEGA 的 16 便携机是怎样失败的。而且现在任天堂已经公布了它的新一代 32 位 GAMEBOY，把 N2000 的芯片作成便携机芯片的可能性更是近乎零。

安徽何文彬：十月号的游戏情报站是否有些信息错误，比如说 GT2 的延期发售，其实这款游戏在我们这儿 9 月初就有卖的了，真的延期了？

A：现在市场上的 D 版所谓“GT2”全是试玩版，正式版仍未发售。

上海欧玉语：DC 并没有 RESET 键，那怎样关机才能保证主机安全？

A：DC 的手柄按 A+B+X+Y+START 可以把主机 R E S E T ，按两次 A+B+X+Y+START 使 DC 回到记忆卡管理画面之后就可以按开关把主机关掉。

北京刘小勇：生化危机 3 里面的“水质检查室”那里应该怎样通过？我怎么都不能把水质调到样品值。

A：“水质检查室”里面的水质调节器的样品值是随机的，并没有一个固定值（这也可能是 CAPCOM 的本意，以避免玩家有了攻略之后就不认真游戏）。所以笔者只能说抱歉。

KANE：1、PS 美版摔角 WWF 是否有秘技或金手指？ 2、SNK VS CAPCOM 你们认为那一方会赢？我的看法就是 SNK 必胜，你呢？ 3、FIFA2000 会否出 PS 版，如果出，什么时候出？

A：1、不知 KANE 读者指的是那一个 WWF？金手指是人为的秘技，可以说只要想做，就一定可以做出来。2、未必，CAPCOM 和 SNK 在日本的街机市场上占有率也就是半斤八两，但在家用机市场上 CAPCOM 绝对比 SNK 要牛，SNK 的 KOF97、98 在 PS 上销量也就是二三十万，而 CAPCOM 每部《BIO》都动辄百多两百万。连《恐龙危机》都能卖百多万，SNK 有那一个游戏能达到这个销量吗？而且现在两间厂并不存在你死我活的矛盾，它们已经开始合作了，毕竟它们都还不是最好的。需要互相学习的地方还很多。3、FIFA2000 已经推出了 PS 版了，不过是美版的。

青海西宁李敏：1、我知道 FF8 的主题曲是由我国港台歌手王菲所唱，但不知道这首歌哪里有卖，请告之！ 2、听说《寄生前夜》被拍摄成了电影，由美国某公司投资，女主角是由美国当红歌手麦当娜主演，不知是真是假？

A：1、这首歌好象是收在王菲的某一个最新专辑里面，有意的读者可以去找一下。2、这好象只是麦当娜本人的意思，并无公司投资。另外如果《寄生前夜》真的准备拍摄电影，一定会有很多刊物刊登这个消息的。

P.S. 给湖北武汉的 VV（是 VV 吗？）：可惜，我们拿到你的来信已经是十一月初，不过还是要和你说一声生日快乐。希望常来信！

《游戏机实用技术》总第 12 期抽奖名单：（共计 30 名）

李嘉琳	上海市徐汇区	孙　炜	湖南省岳阳市	李一苗	东北师范大学
徐　珊	北京市崇文门中学	余　跃	四川省重庆市	刘晓龙	北京市朝阳区
吴轶伦	上海市浦东区	刘立强	广西省钦州市	王竞韬	北京市海淀区
肖　笛	上海市山海关路	范学勤	北京市 132 信箱	杜　伟	四川省峨眉山
高　野	浙江省萧山市	张炜凯	陕西省西安市	李晓飞	北京市通州区
王　征	北京大学	纪　健	安徽省当涂市	王少华	上海市铜川路
劳　琨	湖南省长沙市	张　俊	云南省通海县	梁　潜	北京市海淀区
冯理威	安徽省蚌埠市	吴　飞	江苏省镇江市	刘　嘉	湖南省邮电学校
叶　明	北京市海淀区	杨和勇	四川省资中市	于云飞	江苏省宜兴市
徐　斌	上海市普陀区	姚金钞	福建省晋江市	何源睿	四川省成都市

本栏目欢迎各位读者来稿，一经刊登，稿酬从优。

编者话：自从上一期开办这个栏目以来，从收到的读者调查表看，大部分读者对这个栏目还是认可的，并且有部分读者认为此栏目应该扩版。可是一个栏目的扩版是需要广大读者支持的，请读者们多点投稿，以后，投稿的读者请在信封后注明投稿于哪个栏目，以便于我们工作。这期来稿不多，继续刊登出特约撰稿人卢瑛的来稿，希望大家喜欢！

P.S.卢瑛小姐，您的磁盘来稿中两幅画稿已看到，可惜磁盘被误格式化掉了，对不起！

有感而发

文／特约撰稿人／卢瑛

听到上海终于有了DC盗版的传闻之后，笔者深有感触，一腔话语不得不说。

其实，盗版作为中国软件界的积患由来已久，从任天堂8位机时代到现在的128位机PS2即将推出，正版的电玩软件在市场上根本没有什么销路。“我想买，可是我很缺钱。”这已经是我们广大玩家的一致回答。的确，和欧美、日本的玩家比起来，我们的玩家们的确缺钱。在美国，普通人一个月工资可以买上七八十张正版软件；就是在近年经济不景的日本，普通人一个月工资也可以买上四五十张正版软件。跟他们比起来，我们的玩家自然是有所不及。可是，我们的玩家真的是只能支持盗版，并且永远只能说一句：“抗拒盗版，我们心有余而力不足吗？”那倒不然。下面我们不妨来看一下，顺便分析一下盗版的深层危害。

消费水平

有人看到这个题目可能会说：“小卢你上面不是已经提过了吗？再谈是否有骗稿费之嫌？”哈哈，请各位稍安勿燥，听小生慢慢道来。不错，我们的玩家和欧美玩家比起来，消费水平是仍然不如人家的。可是，又有谁想到过——我们现在其实是主动离正版更远了。对于正版，我们其实还是可以作有限度的支持的。为什么这样说？想来大部分玩家的家里都会有上一部FC或者MD吧！（啊？什么？从来没有？那您大可以跳过这一段不看了。）那当年FC或者MD的盗版卡带又售价几何呢？好一点的游戏都要两三百吧！像笔者92年买一盒FC卡带FF3就用了两百多块钱，一个无重复的64合一卡带用了一百五十块钱；到了94年，笔者买一盒MD的16人街霸更用了四百多块钱！就是到了95、96年，好一点的MD盗版卡带起码也要两三百块钱。——那就是了，为什么大家当时能用上几百块钱去买一个包装简陋(甚至没有包装)的盗版卡带，而现在却不肯用上差不多的钱来购买包装精美的正版呢？再说现在很多好的正版游戏也就不过两百多一点而已。极端的像DC的VR战士3和索尼克大冒险这样的好游戏也只是两百元(上海价格)，那价格又怎么能成为我们不购买正版的理由呢？

最大限度支持

什么是最大限度支持？最大限度支持就是力所能及地支持(废话)。笔者其实也不能象外国玩家一样有能力全部购买正版，但碰到自己喜欢的游戏时还是会想方设法去购买正版的。笔者购买软件的方针是：先买D版来玩一下，如果喜欢的话再买正版。这样做的好处是可以避免辛辛苦苦买来软件，却发现并不好玩的“惨剧”发生。现在笔者的家里已有二十几张正版软件了(其中包括FF7、FF8、DDR等等)。有空时看看各本精美的说明书，听一下FF8附带的CD，也是一大乐事之一。笔者也推荐大家也采用这样的方法——既然我们现在没有能力去做一个完全的“好人”，起码不要做一个完全的“坏人”嘛！

软件业：都是你(盗版)的错

还记得当年一篇《乌鸦、乌鸦、叫》使多少人开始关注我们自己的电玩软件业呢？可时至今日，我们的电玩软件业还是没有多大的发展。这，难道我们只能怪软件业？要知道，做一个好的软件不是一朝一夕之功，所要用的金钱更是要以百万计，没有收入，谁又肯做冤大头呢？在日本，一个软件售价是5800-6800日圆，就算用上一亿日圆去开发软件，只要能卖出十万套软件商就稳赚不赔了，也难怪人家的软件商开发热情高涨。但如果我们的软件商也用个几百万开发费，就是每张软件能赚个50元(这几乎是不可能的)，那也要卖出几乎十万套！这，有可能吗？像当初PS上第一个完全由中国人制作的软件《秦始皇帝》和土星上的《仙剑奇侠传》，又有多少个人购买呢？做电脑软件的还有硬件厂商(如联想)支持，可以通过随主机的方式来收回成本，但电玩软件呢？又有谁来支持我们的软件制作人？这样下去，厂商没有收益——厂商不肯投入开发——玩家不肯支持——正版市场进一步萎缩，将形成可怕的恶性循环！如果大家不想看到这种情况，那就请用实际行动来支持正版软件吧！

后话

“说到底，MD时代我是没有选择，迫不得已用两三百块钱去购买盗版。而次世代时代可以买到几块钱一张的D版，又何乐而不为？我才不管厂商卖一部机亏多少美元呢！”这大概就是玩家们的一致想法。但是，厂商是靠软件赚钱的，赔本的生意厂商又怎样肯做呢？PS2禁止进口中国对SONY来说说不定还是一件好事呢！当初世嘉抱着吃螃蟹的心情想打开中国的正版市场，并以200元左右的价格与日本同步发售一些优秀软件(如东京番外地、索尼克赛跑等)，可惜最后……我们的玩家已经被几块钱一张的盗版惯坏了胃口，200元？不买！长此以往，各个硬件厂商对在中国正式发售主机还能有什么期待？我们玩家的机器还怎样能得到保养、维修呢？我们对正版软件的支持一定要说到做到，这是最重要的一点。正如有一个笑话说有十个人凑份喝酒，其中一个人拿了一瓶水去。他以为一份水、九份酒混合起来没人知道。可最后他喝到的却是没有一点酒味的水——原来，其他九个人也和他想的一样，都拿了水去。我们现在支持正版的行动是不是也有变成这样的危险呢？人，终究是有一点自私心理的。可笔者还是希望我们支持正版的行动不要变成这样，那样我们自己的软件业才会得到真正的支持，软件开发商们才会有开发热情，我们才可以在不远的将来看到真正属于我们自己的“FF”、“DQ”！



3D 吃豆:

LEO:不知不觉，吃豆就已经二十年了。这个纪念版里有最初的街机版、新做的3D版和冒险模式。其中冒险模式是最好玩的，控制着PACMAN来上跳下跃，在各种机关之间来回穿梭，真是令人有成功感！NAMCO，好样的！

评分: 8.5分

P:“豆豆”已经二十年“高龄”了，大家知道吗？这个游戏正是为了纪念PACMAN这一超级经典人物而推出的。就从这一点来说，大家也应该支持了。

评分: 7.5分

靖亭：二十年的岁月不算短了，可见PAC-MAN还是满有魅力的，这次推出的纪念版颇有新意，相当有功力的NAMCO让这个游戏有了全新的3D形象、全新的系统，画面质素不错，人物动作流畅，是近期怀旧游戏中的力作。

评分: 8分



古惑狼赛车

LEO：同样是SCE的游戏，这个古惑狼赛车就好得多了。最明显的就是画面就已经能达到大部分N64游戏的基准了。不过这个游戏也的确是有抄袭N64MARIO赛车的一面。无论是画面、系统设置还是构思都有。但国内有N64的又有几人？最主要的还是游戏好玩就够了。从游戏性来说，这个游戏还是可圈可点的。值得推荐。

评分: 7.5分

小P. ……………………无话好说。把N64MARIO赛车的评语搬过来再减3分！

评分: 5.5分

靖亭：又见到笔者一向喜爱的古惑狼了，感觉满好，游戏的整体素质不错，玩时颇投入，画面以PS的机能来说还是不错的，多变的赛道，有趣多样的道具，搞笑的人设，难度也还适中，嗯，这段时间晚上又有事干了。

评分: 8分



GOO！ GOO！ SOUNDY！

LEO：KONAMI的又一个音乐游戏。不过这个游戏却没有像其他音乐游戏那样受欢迎。原因最主要是因为它里面的主要模式只能听着歌，看着SOUNDY成长，却不能控制。要听歌我还不如去买张MUSIC DISC！不过此游戏可以用任何一张CD跳舞的模式倒挺吸引。

评分: 6.5分

P：KOMANI的创意看来也是有限度的，这个游戏虽然未推出之前吹嘘得很好，但出来之后发现也就不外如是而已。游戏游戏，就是拿来让人玩的吗，象这个游戏大部分时间只能让人看，谁有耐心呢？

评分: 6分

靖亭：有点不知所云的一款音乐游戏，虽然人设还不错，但是画面的整体观感颇有些奇怪；游戏缺乏个人参予感，要不是冲着这款游戏最新的音乐育成角色创意还颇有价值，笔者早就不玩了！

评分: 5分



乔乔奇妙冒险

LEO：PS上2D格斗最好一作！这是CAPCOM给各位PS玩家的一份大礼。华丽的背景，流畅的动作，多姿多彩的模式，还有一大堆迷你游戏。这个游戏的表现也使人更期待它的DC版的推出（当然还有最期待的S N K　V S CAPCOM)，CAPCOM！努力！

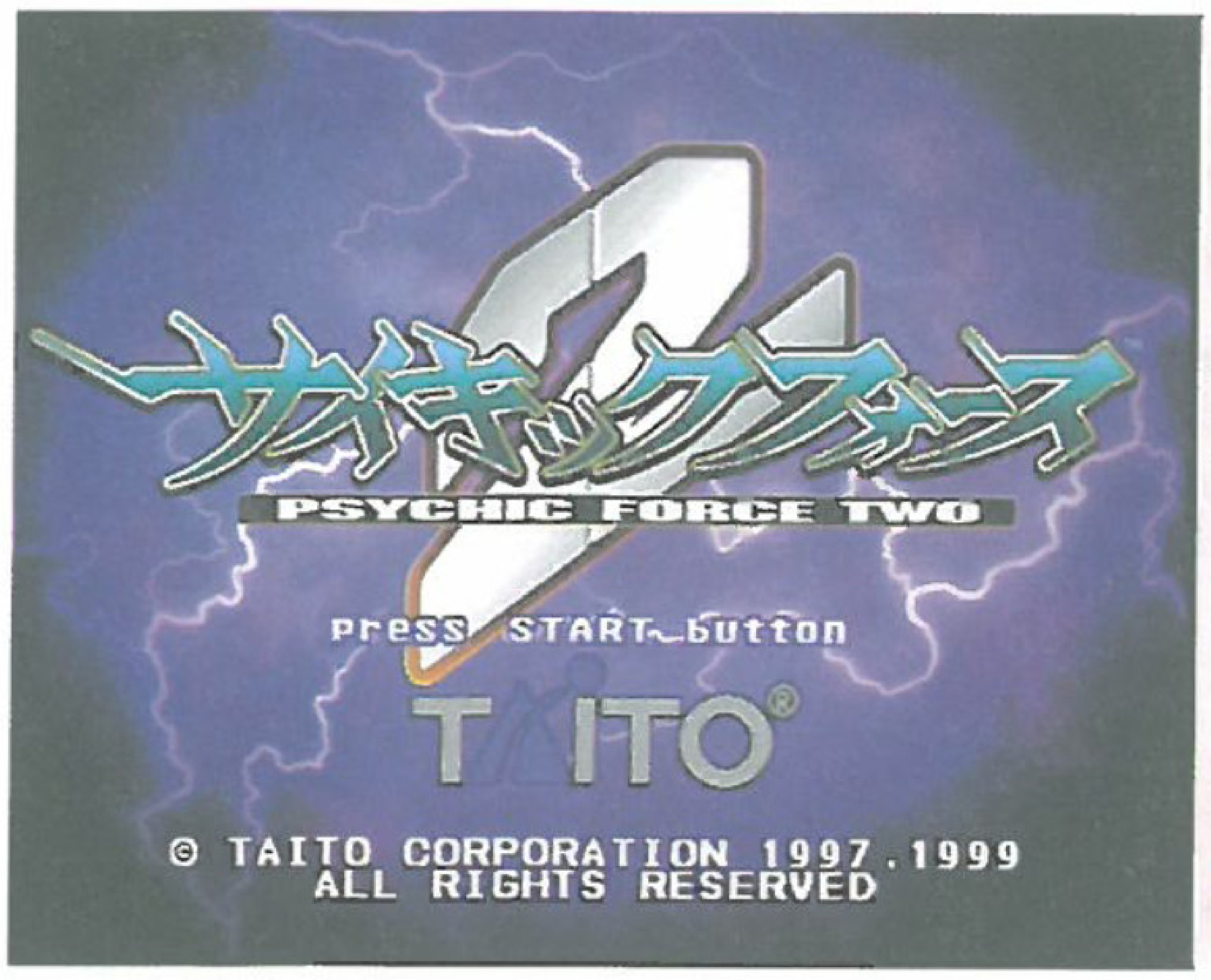
评分: 8.5分

P：很好，很好。连我这种格斗菜鸟也玩个不亦乐乎，实在是很难得的一件事。虽然这个游戏的DC版要比PS版优秀很多，但以PS的能力能做到这份上不错了。如果大家是喜欢不太复杂的格斗游戏的话，那这个游戏绝对是不二之选。

评分: 8分

靖亭：近期移植作品中的“COOL GAME”，系统很别具一格，画面颇流畅，还加入了不少的隐藏人物，新加的“SUPER STORY MODE”挺有可玩性，相当忠于原作的第三部，不过替身就太没有特色，也许是因为机能所限吧！

评分: 8分



超能力大战2:(PSYCHIC FORCE 2)

LEO:"无地面格斗"二代。画面水准是达到了PS的顶峰，游戏性也还凑合。不过LEO觉得这个游戏的音乐不太好，不能衬托气氛。但整体来说这个游戏算不错了。如果不是这游戏的难度太低了，我会给高一点分的。

评分:7.5分

CHRIS: 最近有点钱，有点钱……咦? WHAT IS THIS ? 买! ……二十分钟后……无聊、毫无难度、读盘时间长、画面差……死!

评分:6.5分

靖亭: 不知道为什么这款游戏在国内一直都没有太大的反响，可能是因为游戏的系统似乎过分复杂，操作起来颇有些别扭、不顺手。这新的一集中增加了比较有趣的育成模式，增强了游戏的可玩性，画面相当不错，不过老毛病未改——LOADING时间过长。

评分:6分



PLANET LAIKA

LEO: ENIX又一次令人失望的表现。笔者其实是挺希望ENIX能作出一个好作品来的，但……这个游戏的节奏缓慢，系统也不出色，唯一可以一赞的只是故事设定比较出色，音乐也还凑合。另外这个游戏里面还有一些小BUG，看来ENIX的制作还需要严谨一点。希望"女神档案"能比较好一点吧。

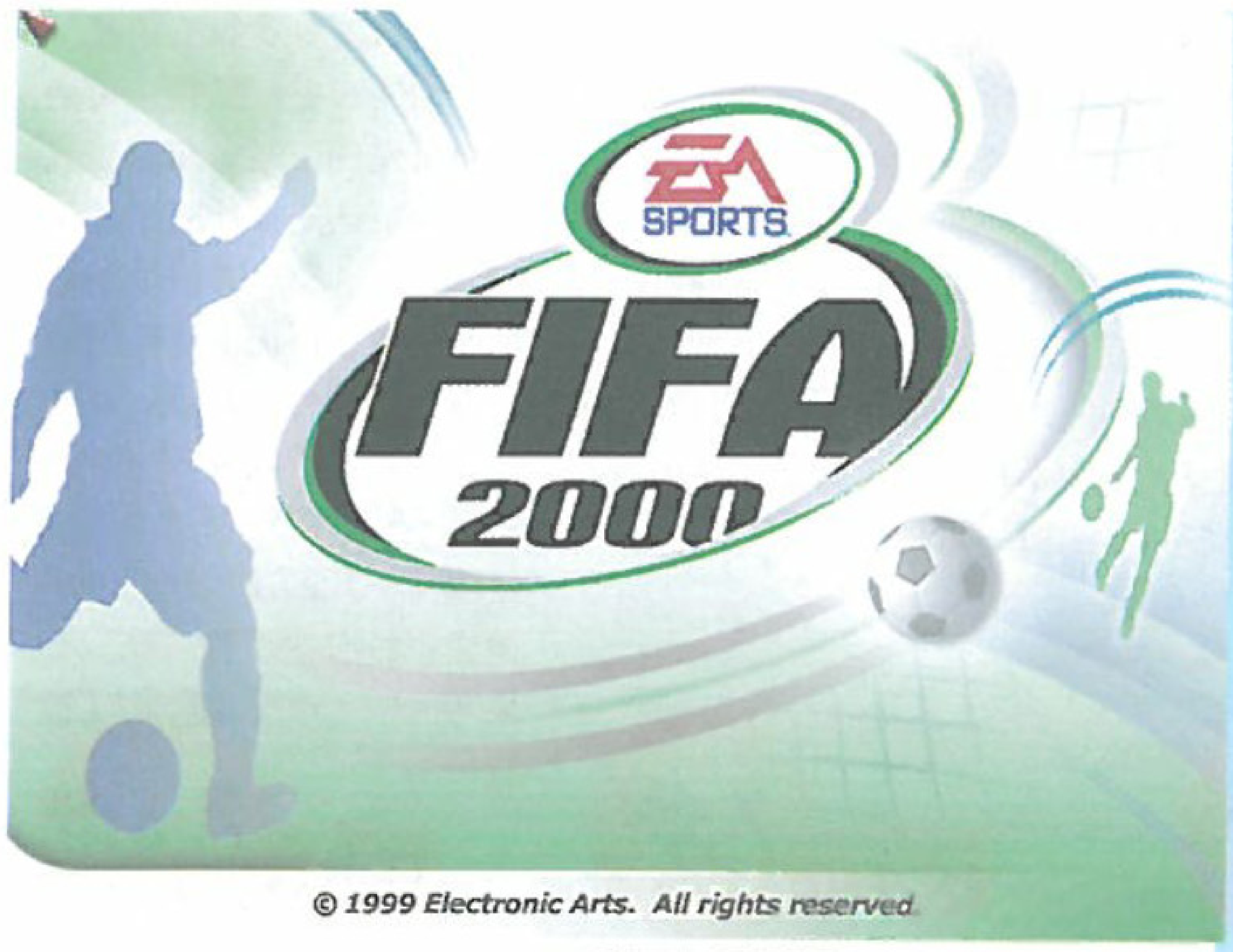
评分:6分

P: DQ7可以超过FF8? 怎么样我都不信! ENIX这两年就没有出过什么很好的游戏，这个游戏的节奏奇慢、情节混乱、人物难看……(缺点太多，以下省去两千字)反正是一个不玩也没有损失的游戏。

评分:5分

靖亭: 唉! 玩游戏还能玩得打瞌睡，还真不容易呢! 这款游戏节奏奇慢，不过除了这一点，其他的还不错 不论人设、系统、故事、画面等都还有可圈可点之处的。
评分: 7分

评分:7分



FIFA2000

LEO EA的每年一个的作品。这个游戏也已经是没有多少创新的了。这个游戏最令笔者感到不快的一点是：虽然自动人盯人的设定不错，可不管你传球给那里的球员，他后面不够半米处都有一个对方球员! 这……真实吗? 喜欢足球又不喜欢WE系列的玩家可以一玩。

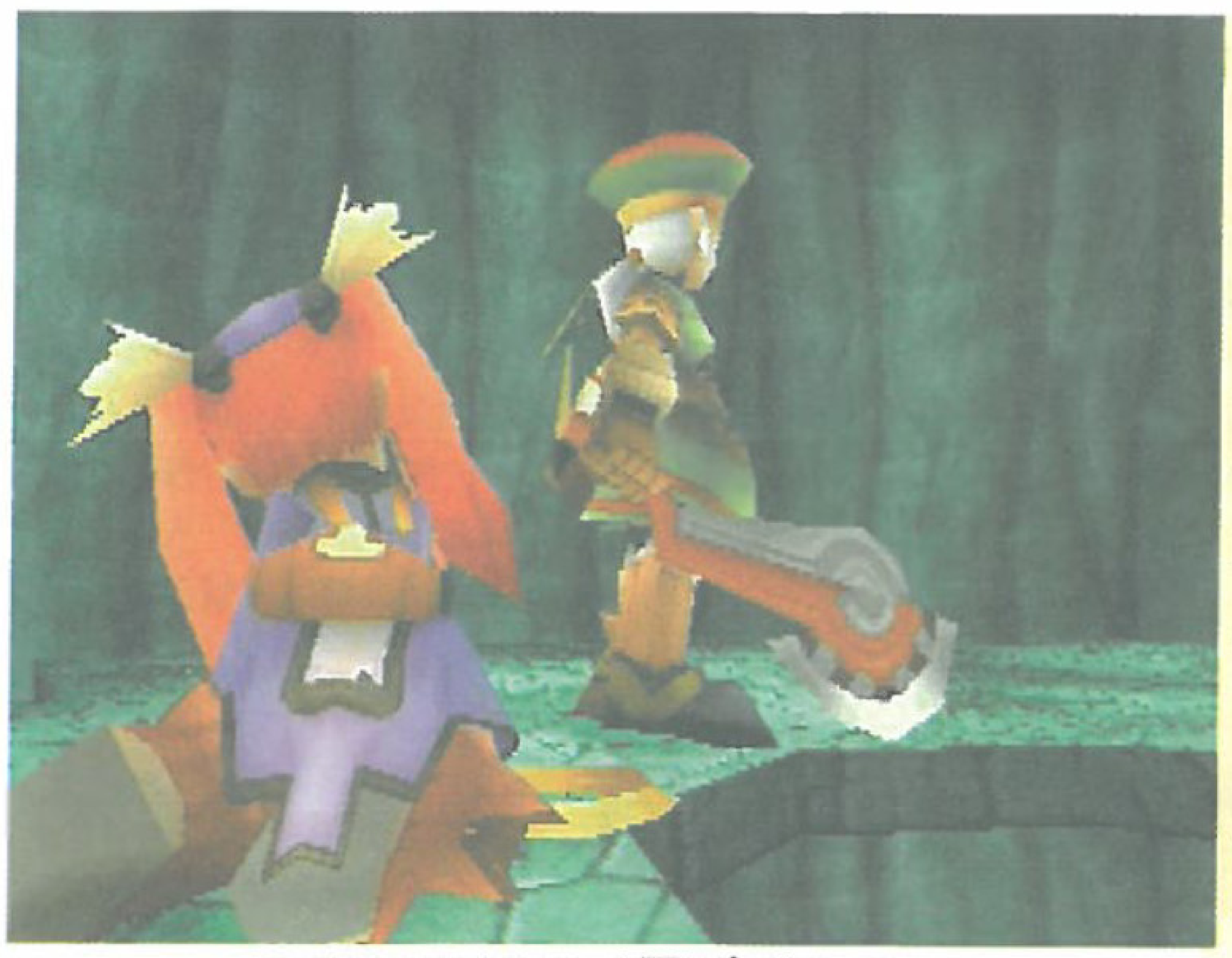
评分:6分

小P: PC上最好的足球游戏……可到了PS上，它的风头就完全被KONAMI的实况系列压下了。其基本原因就是在于制作人员对足球的理解上。实在很难想象一些对足球基本规则都不太理解的美加制作者能做出什么好的足球游戏来。比起来EA的NAB LIVE系列，之间的差距就更明显了。对于我来说，它不过是玩累实况4后的一种无聊调剂而已。

评分:6.5分

CHRIS: 这个游戏最适合那些不对足球不太理解，而又想爽上一把发泄发泄的玩家。毕竟它对足球这种世界上最伟大的运动的理解实在太肤浅了。一直到现在，EA对越位这个规则都还没搞懂，而且那个守门员也太弱智了吧! 而且PS上连它最后一个优势：图象——都消失殆尽了。

评分:5分



DEWPRISM(露珠之灵)

LEO: 爽! 好爽! SQUARE终于能正正经经推出一个ARPG了。这个游戏的音乐非常好听，关卡的设置和难度也恰到好处，不错。不过笔者认为最可贵的一点是：在现在这种CG满天飞的时候SQUARE竟然能反朴归真推出这个游戏，值得支持。

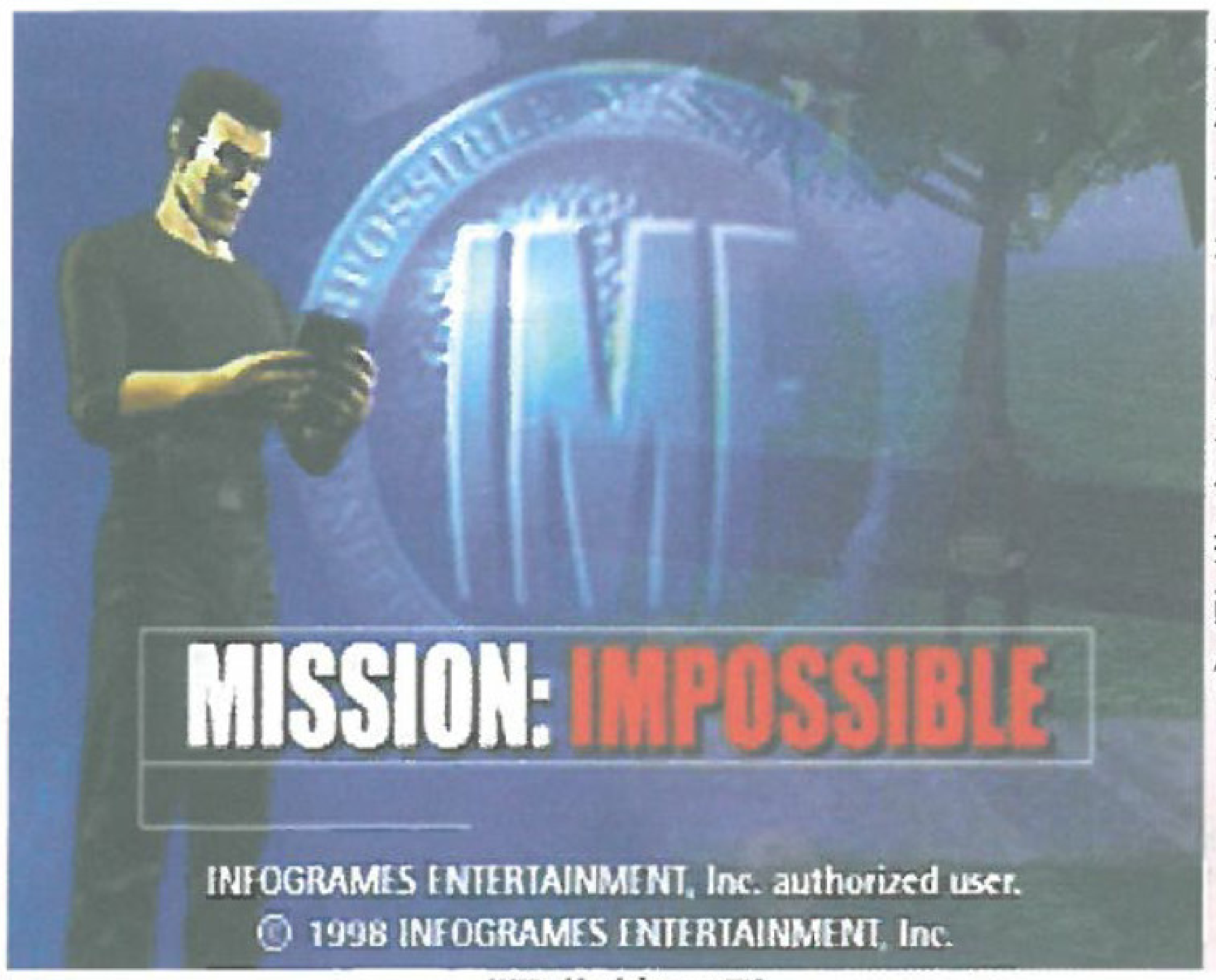
评分:8.5分

P: 有人喜欢正剧，有人喜欢喜剧，这个游戏里面可以说是两种人都兼顾了。(什么? 你喜欢悲剧? 那去玩FF8!) 男主角和女主角的剧情是互相穿插、相辅相成的。不过本人还是比较喜欢女主角的。

评分:7分

靖亭: SQUARE的新作，颇有创意的是游戏中两位男女主角各有不同的故事，一个严肃，一个是轻松活泼的Q版ARPG，而且两者之间的视点也会有所不同。游戏中有趣的变身系统 节奏明快、紧凑的故事；待解的谜题都增强了游戏性，虽没有了华丽的OPENING MOVIE却丝毫未减其魅力。

评分:8分



职业特工队

LEO：这个游戏是从N64上移植过来的。N64上的版本获得一致好评，厂商移植到PS上也是顺应广大PS玩家的要求（和自己的赚钱要求）。不过就个人意见，这个游戏移植得是毫无诚意。不但音乐没有重新制作，连所谓“CG”画面都是直接把N64的多边形过场录成动画！浪费容量！无聊！骗钱之作！

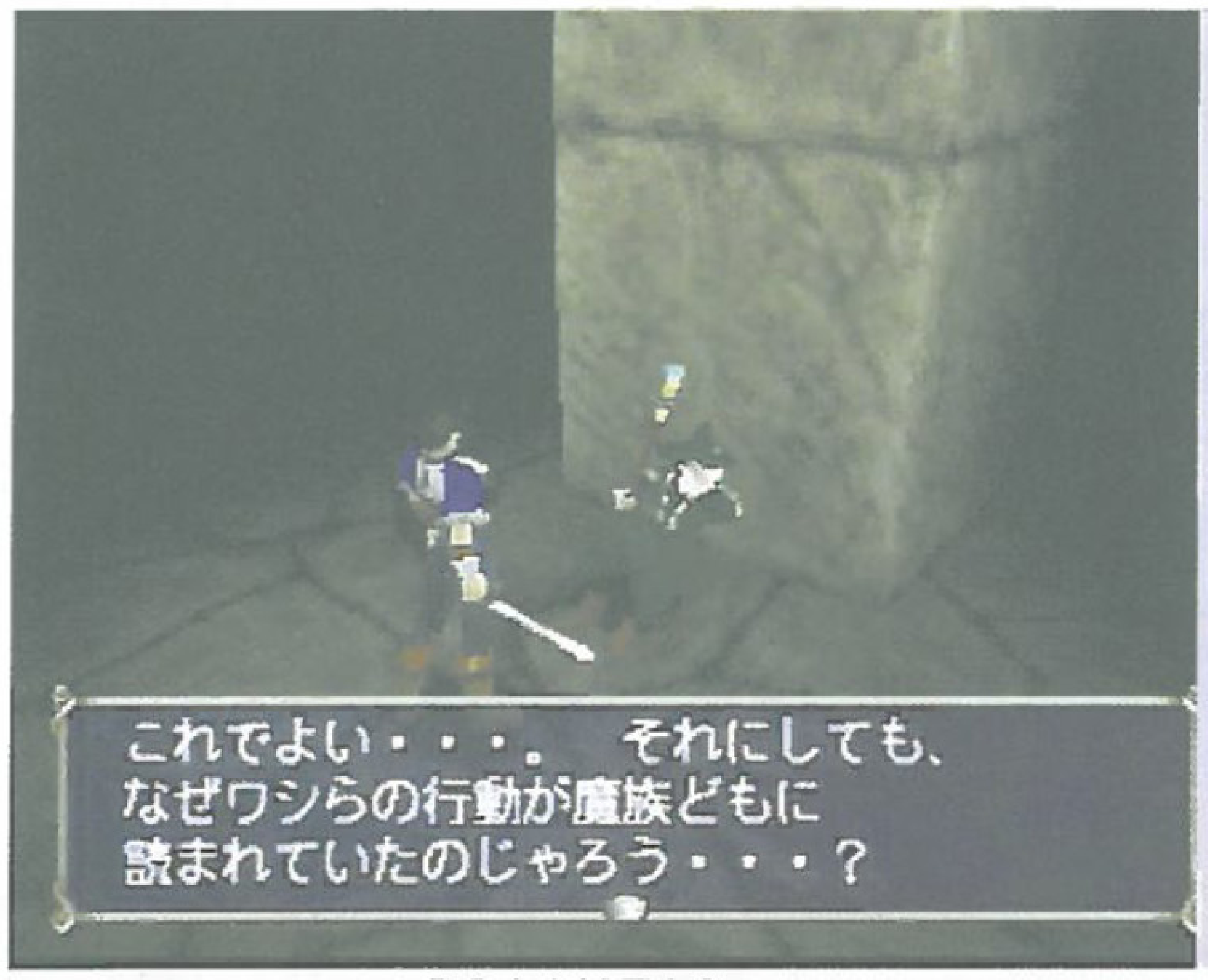
评分：6分

P：原来骗钱可以这样！我真是见识到了。把多边形过场做成动画的主意很不错吗？可惜会使很多玩家玩过之后就再也不买这个厂商的游戏了，那又值得吗？

评分：4分

靖亭：N64上的经典游戏，本来笔者希望移植到PS上能有所创新，不过……。如果有些玩家没有N64主机的话，这款游戏还是值得一玩的，因为其原版很不错哦！

评分：5分



BRIGHTIS

LEO：吹得太凶的一个游戏，SCE这次却令人大跌眼镜。这个游戏的制作明显很不认真，那些人物竟然连五官都没有，只能靠服装来分辨。在一些小厂商都能做出好游戏的今天，SCE本身反而不争气，这是很令人失望的。

评分：5.5分

CHRIS：喂！老板！这个是那一年的怀旧作品？怎么，是才出的游戏？啊？还是SCE的作品？不对吧？……这个游戏的水平简直是达到了95、96年作品的顶峰，可惜现在是99年末！SCE这次的作品水平太低了，就冲这个，评分也要减一些。

评分：5分

靖亭：画面太烂，进度颇慢，操作不顺手，除了故事性差强人意外，还缺少新意，而且总感觉有抄袭某款游戏之嫌。

评分：5分



KINGSLEY'S ADVENTURE

LEO：psychosis终于能推出一个好游戏了。这游戏的画面已经是达到了PS3D画面的一流水准，各个机关和关卡的设计颇见心思（虽然有抄袭N64某游戏的嫌疑），音乐也颇动听。最令人感动的是：这个游戏的读盘时间极短！见得太多读盘时间极长的欧美游戏，这个游戏是令人欣喜的。

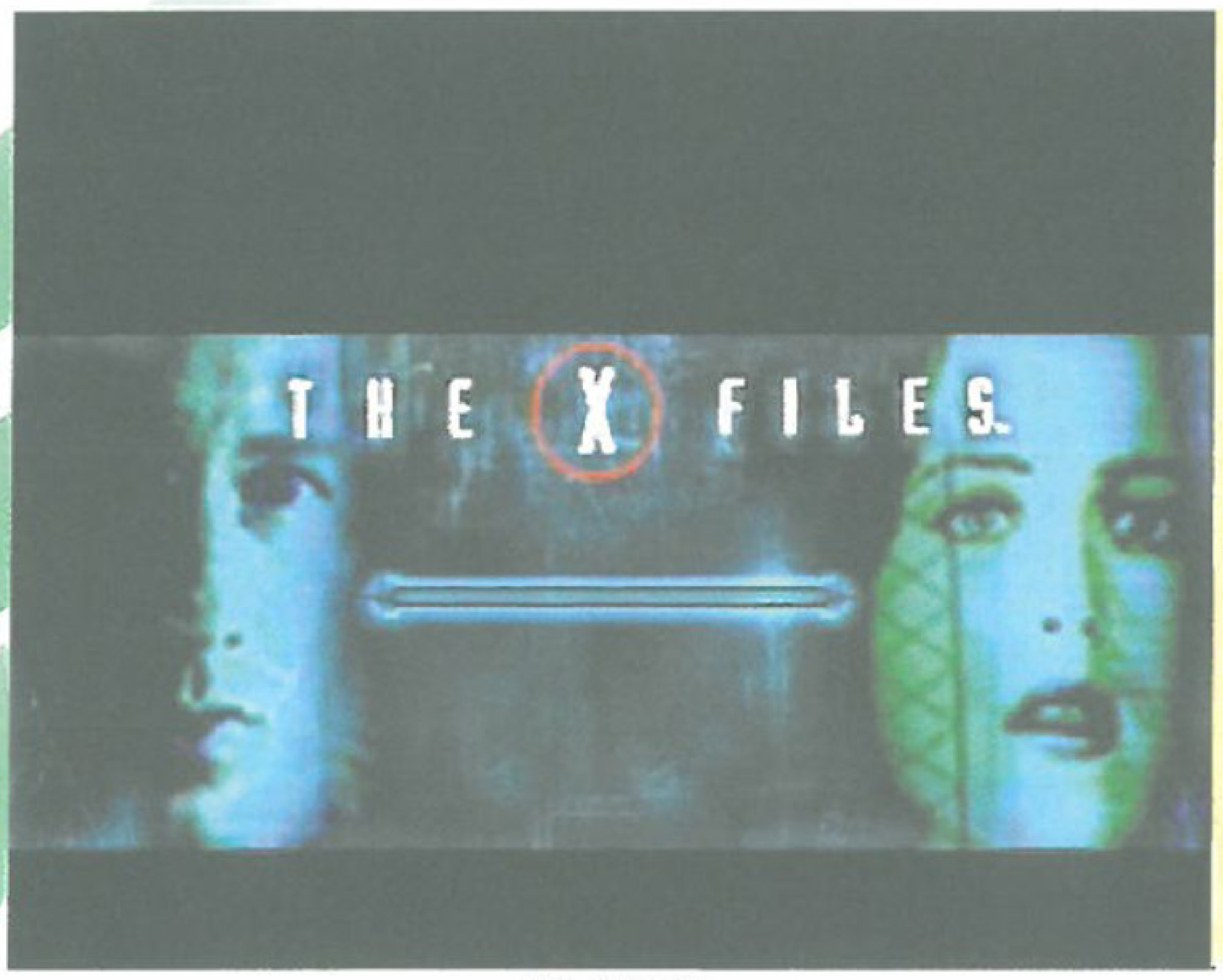
评分：8分

CHRIS：作为女孩子，的确是比较喜欢这一类可爱的人物的。虽然KINGSLEY并不是什么有名气的家伙，可在这个游戏中还是比较可爱的吗？这个游戏的水平已经达到了PS3D游戏的顶峰，如果不怕难度高的话，这游戏很值得去玩一下。

评分：7分

靖亭：这款游戏的主角是一只小动物——红狐狸，可爱是满可爱的，但是在游戏人设方面就还是没什么新意了（通病）。笔者一向偏爱美版动作游戏，再加上这款游戏无论在多边形的处理、动作的流畅度、游戏性等方面都做得不错，难度也适中，还是值得一玩的。不过游戏的操作系统有些不够可亲，如果在这一点上能加以改进……

评分：7.5分



X档案

LEO：一个无聊的游戏。本来LEO看到画面上出现了X档案的熟悉片头时还挺开心，以为可以控制史高尔来游戏啦，哪里知道竟然是骗人的把戏？如果你既是X档案的狂热FANS，但又能忍受控制的不是史高尔的话，那您就玩吧！否则？四张光碟拿来干吗？

评分：5分

CHRIS：我都算是X档案的一级爱好者了，看到这个游戏的开头时还挺开心的，以为可以像看电视一样再加人两位FBI的冒险了，谁知道……看来这个游戏也就是拿来骗一下只凭看片头来买游戏的人了，可是，有这种人吗？（L语：就是你本人！）

评分：4.5分

靖亭：唉！我算是被“吓”到了，四张CD呀！不知道要玩多久才能大功告成，虽然本人是《X档案》的拥趸，不过这也太夸张了，而且本人英语水平只是一般啦！看来只好忍痛割爱了。就游戏本身而言，制作得还是不错的，看来花了不少心思，气氛营造得不错，游戏流畅度尚可。

评分：6.5分

ヨシモト ムチッ子大決戦 南之海之ゴロンゴ島

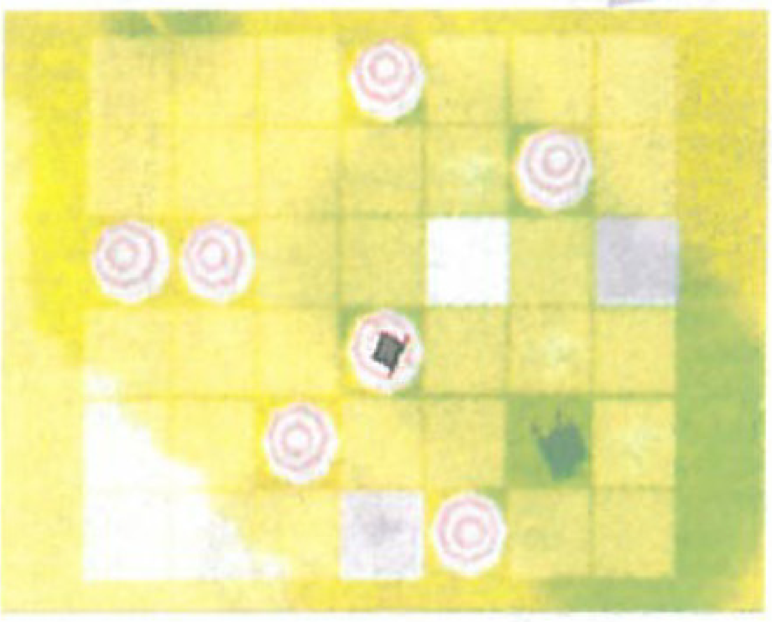



「靓女」呀!

《ヨシモト ムチッ子大决战》讲述一群昆虫在一个不可思议的“ゴロンゴ岛”中生活，主角ホップ在岛上认识到不少其他昆虫朋友，发生不少有趣的事情。游戏是由多个MINI GAME组成的，角色的造型生动搞笑，是一个十分适合一家大小一同参与的游戏。

PS	SONY MUSIC ENTAINMENT	CD-ROM
	游戏类型：ETC	发售日：10月7日

游戏的玩法



基本上游戏是直线发展的，玩者只要在地图上四处走，便会碰到不同的同伴，展开各式各样的MINI GAME。而MINI GAME的玩法大致上有两种，决定方法是以抽签决定的。第一种是类似捉游戏的玩法棋的模式，只要能去到对手的方格捉到对手便算成功。而这模式会随着游戏的进展而增加难度，例如对手会走动，或者走到你不能去的地方等等。另一个玩法就是捉迷藏，按○是扑向对手，按×是跳起，跳起之后再扑的话会自动追着对手，是一个比较有效的方法。当发成功捉到对手时，便可以将他放到大甲虫内。



除了上述的两种小游戏之外，当玩者到达一些特定的地点时，会有较特别的MINI GAME，例如赛跑、跳高、相扑等等。至于这些游戏的操作方法大多是连按○，又或者可参阅游戏前的说明(せつめん)。其中部分游戏可以选择自己的对手，只要将之前收进了大甲虫之中的昆虫放出来便可以了。



自由选择路线

由于游戏中有不同的路线，玩者可以按自己的喜好而选择。不过如果想集齐所有人物的话，便需要走“回头路”，选回之前未走过的路了。





PS	SUNSOFT	CD-ROM
	游戏类型：SLG	发售日：10月7日

《Wonder Beagles Doki Bon大作战》



一般的战略游戏都会给人一种游戏系统过份复杂的感觉。然而在这游戏中，一切全以Q版形式来表现，而游戏的系统也简化了不少。当中有三个由不同的动物组成的国家，所形成的世界观及属性相克这种系统，十分讲求玩者对策略的运用，故此十分适合初次玩战略游戏的朋友。



模式介绍:

游戏的主要模式分为下列四个:

最初からゲームを始める

重新开始游戏。

続きからゲームを始める

意思是继续游戏，即读取游戏进度。

ゲームの设定をかえる

玩者在这模式中可调校音效及游戏中的其它设定等。

コンバッドスクール

当中收录了有关游戏的故事背景及游戏操作系统解说。





属性相克:

在这游戏中，有属性系统，互为克制。而敌我双方部队均以包、剪及槌来显示其不同的属性。所以玩者向其他部队进攻前，要注意彼此的属性。当然，属性的因素固然重要，但各部队都有其独特的攻击方法，就算克制着敌军的属性，如果攻击方法用得不当，也会招致失败的后果。毕竟最重要的，还是玩者对策略的运用。





操作方法

十字键	项目选择
□	资料显示变更
△	地图显示切换
○	指令决定
×	取消
L1	视点向左转
R1	视点向右转
L2	视点向外移
R2	视点向内移
SELECT	系统画面显示
START	结束回合

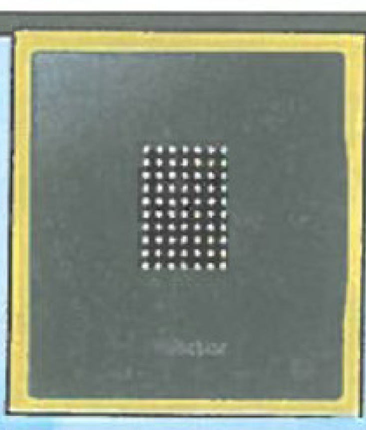
玩具精品

WAN JIU JING PIN

逛 街 纸 上 行

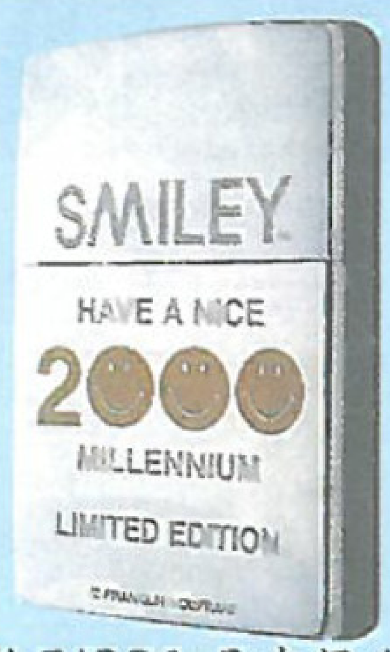
栏目主持人：靖亭











这款ZIPPO是专门为千禧年2000年设计的。

又一部世界上最轻的MD手提机

继Panasonic和SHARP推出世界上最轻、最小的MD手提机后，现在Victor · JVC又推出一部世界上最轻MD手提机“XM-P5”，重63g，机身很薄，和一个化妆盒的重量差不多。机能很好，重低音和超高音的音质很有水准，播放时间长达60小时。



几款新式打火机

由CAPCOM推出的《DINO CRISIS恐龙危机》，也推出了ZIPPO打火机。

这两款ZIPPO都以古文图案做主题，虽然图案不多，但火机面有一些特别的花纹，颇有神秘感。





大型号

Size：约320 × 200 × 50mm，也有米色和咖啡色两种颜色。

有前有后的日本新款皮包

市面上的皮包大部分都是女式的，不过日本推出了一款设计新颖的男式皮包。皮包的前后面都是个别设计的，有多种携带方式，是一款既实用又有型有款的皮包！





小型号

Size：约150 × 200 × 50mm，有米色和咖啡色两种颜色。



FRONT

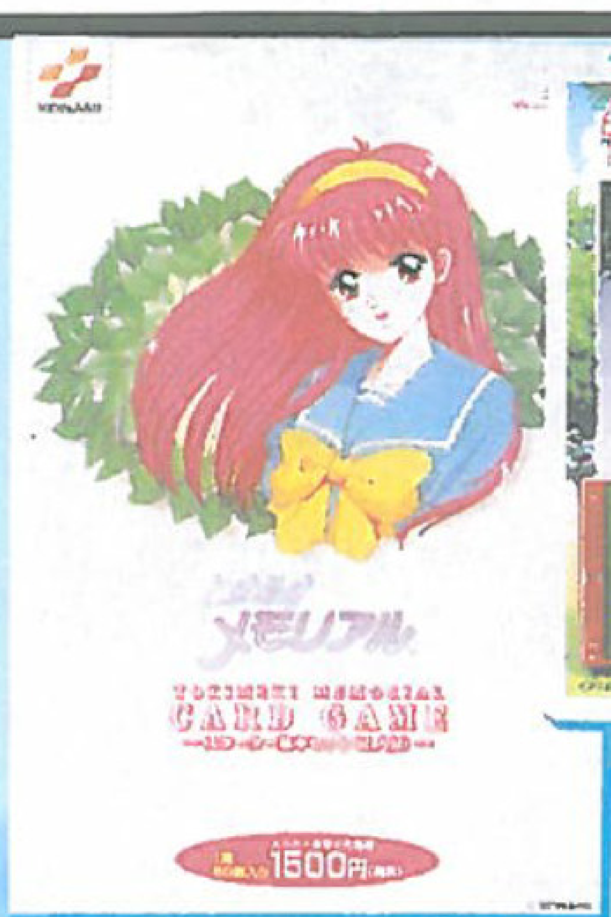


BACK



As long as you love us!

玩具精品





大家一齐来玩心跳卡

这是心跳Card Game，盒装售价为1500日元，包装售300日元。这Card Game的玩法颇难，一共分角色卡(48种)、以及补助卡（14种）3款。游戏的大概玩法以下方的数值、上方炸弹及心形为主，数值是斗大为主，而心形若出卡够4个并且是同一角色的话，便可以表白，但炸弹达6个的话便失效，补助卡有多种用途，其中一个是一人卒业可使所有的告白失败；也可同时向多名女孩告白。





心跳手提 beatmania

手提beatmania的最新一代是以《心跳回忆》为主的游戏，这款掌上游戏机收录了游戏的主题曲“ときめき”、“二人の时”、“心のスートライン～with～”、“フィネルの宇宙服”、“出会えて良かつた”、以及藤崎诗织的出道歌“教えてMr. sky”，一共6首歌。

真GETTER DRAGON

只有在PS游戏《三一万能侠大决战》出现的三一万能侠“真GETTER DRAGON”，这次首度推出人形，手持他的大斧头同大家见面，全高23.5cm，售价15000日圓。





FF5摆设

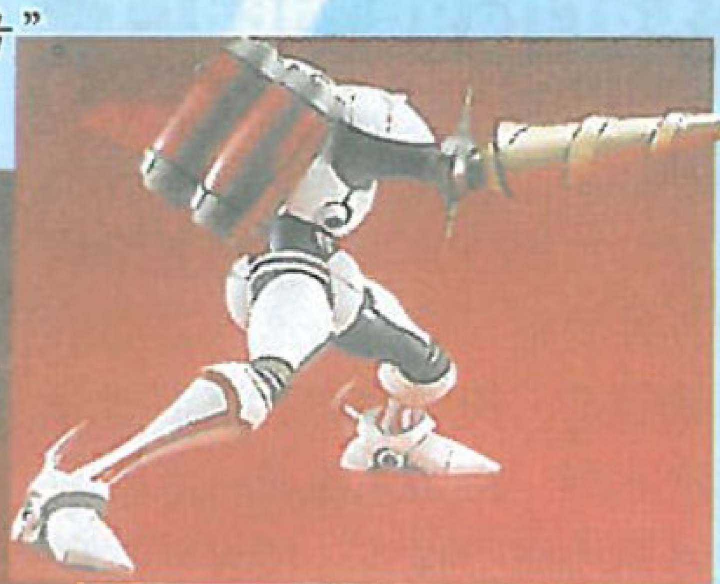
上期本刊已介绍过FF6的可爱摆设，现在介绍的这个是FF5的摆设。这次的摆设是FF5的望角与一只陆行鸟在树林中休息，手工也十分细致，和上次介绍的歌剧院摆设相比别有一番味道。这件摆设是限量发售的，特别珍贵。

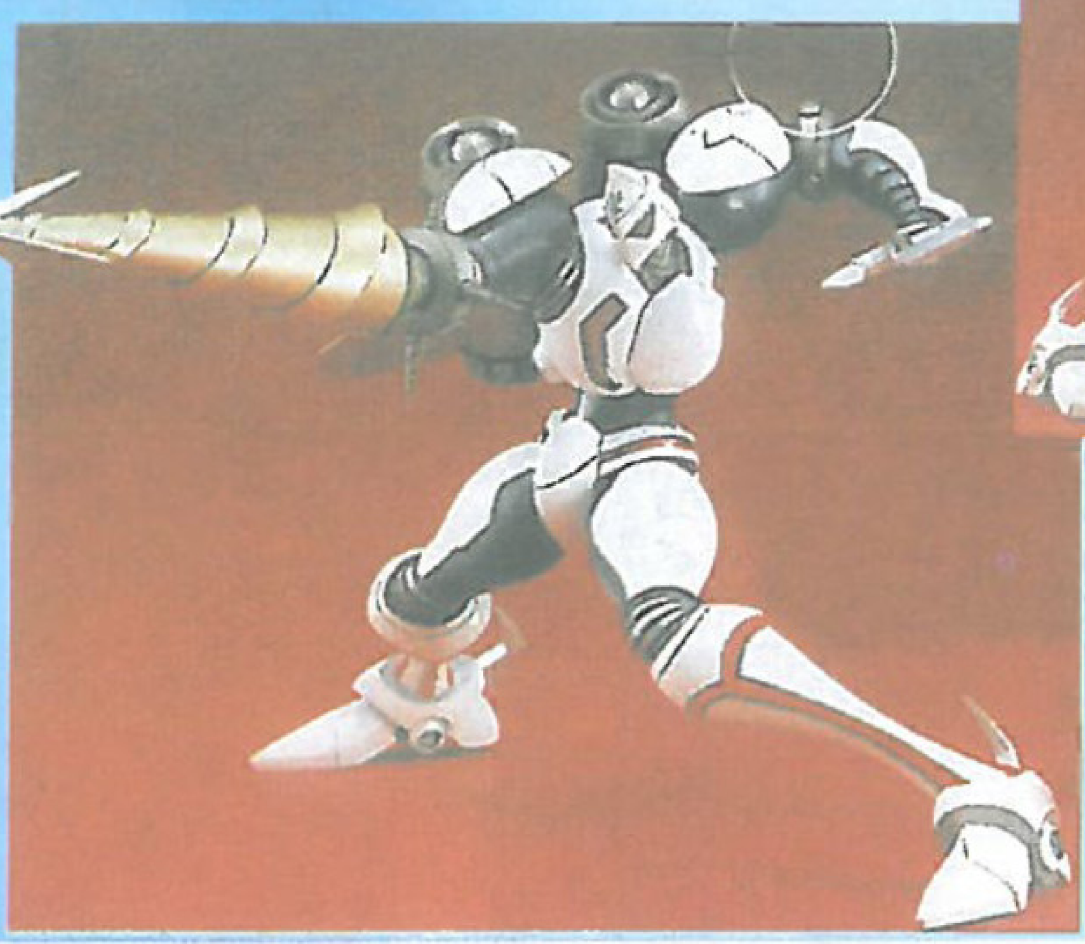


三一人形

在游戏《三一万能侠大决战》当中所出现的型号，现在推出人形，率先推出的三一万能侠一共有三款，包括了“真GETTER DRAGON”、“BLACK GETTER”及“真三一万能侠二号”。

这款BLACK GETTER，也是OVA版中的三一万能侠之一，此款人形只限“ROM CHARACTER NEWS”的会员先可以买到，所以十分少有。全高19cm，售价9500日圓。





真三一万能侠二号

这是OVA版的真三一万能侠二号，全高14.5cm，售价9800日圓。



乔乔的奇妙冒险

隐藏人物出现法

只要玩者玩“超级故事模式”时落地点，尽量储多点“JOJO ABILITY”，足够后他们自会逐一登场。

RUBBER取得方法

JOJO ABILITY必须超过350点，他可在街机模式、对战模式、练习模式中使用。又或者完成POCKETSTATION游戏中的冒险模式1次，然后UPLOAD回PS也可取得。

KHAN(ANUBIS)取得方法

JOJO ABILITY必须超过1000点，他可在街机模式、对战模式、练习模式中使用.又或者完成POCKETSTATION游戏中的冒险模式2次，然后UPLOAD回PS也可取得。

HOL HORSE&BOINGO取得方法

JOJO ABILITY必须超过1300点，他可在街机模式、对战模式、练习模式中使用.又或者完成POCKETSTATION游戏中的冒险模式3次，然后UPLOAD回PS也可取得。

超越恐惧的花京院取得方法

JOJO ABILITY必须超过1450点，至于他可在街机模式、对战模式、练习模式中使用.又或者完成POCKETSTATION游戏中的冒险模式4次，然后UPLOAD回PS也可取得。

PSYCHIC FORCE2

使用隐藏角色

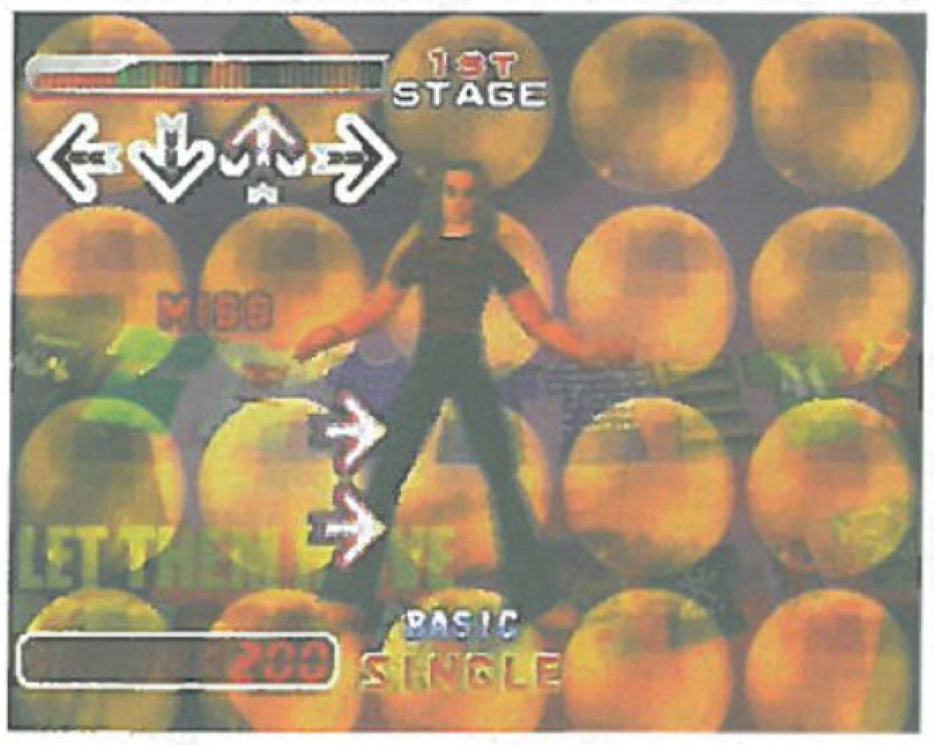
隐藏人物及要素	出现条件
ウォン	在STORY MODE中用10个不同角色完全游戏，及游戏时间必须在6小时以上
キース	在STORY MODE中用10个不同角色完全游戏，及游戏时间必须在12小时以上
バーン	在ARCADE MODE(ROUND可在2 SET以上)中在8分钟之内完成游戏，游戏时间达14小时已上。
玄真	任意使用一个角色完成一次SYRVIVAL MODE，游戏时间达16小时。
ソニア	使用所有角色完成STORY MODE一次(包括所有隐藏角色合供13个人物)，及游戏时间达18小时以上。
ブラド	使用所有角色完成ARCADE MODE(2SET以上)一次(包括所有隐藏角色共13个人物)，游戏时间达22小时以上。
使用3 PLAY COLOUR	使用所有角色完成游戏一次，游戏时间达22小时以上
使用 4 PLAY COLOUR	以3 PLAY COLOUR的状态完成STORY MODE一次，游戏时间达24小时以上

火热秘技ABC…

DANCE DANCE REVOLUTION

自由改变游戏中的箭嘴

原来在游戏中用来指示玩者舞步的箭咀是可随玩者的喜好而改变的，不过若玩者想改变箭咀的造型，就必须要在OPTION画面中更改各项设定，再在游戏的选MODE画面输入特定的指令才可。



下面就是使用这秘技的流程：

先在OPTION书面中把各项设定更改成GAME LEVEL: 7、MAX STAGE: EASY 5、NOMAL 3、HARD1、TIME LIMIT: ON、GAME OVER: 2ND RE MIX、CHARACTER MODEL: 2。

把各项设定更改后，在游戏的选MODE画面中输入右、左、右、左、下、下、上、上。输入以上指令后再按一下SELECT掣，之后玩者便会发现到隐藏模式“EDIT”，之后玩者便可进入此模式内更改箭嘴外型。

SPECTRAL FROCE

PS / SLG / IDEA FACTORY

隐藏指令

以1000人对1000人为卖点的SPECTRAL FROCE，相信喜欢大场面的朋友，都不会错过。在游戏里有很多城堡，如果可以立刻选择它们，那就可以缩短不少时间，方法是先在标题画面里输入“○、×、×、△、○、×、×、△、START”，那么就可以立刻选择所有城堡。

ZEUS II Carnage Heart

PS/SLG/ARTDINK

取得超强机体

一款十分考心思的战略游戏，玩者要细致地设定机械人的各种装备，更要为这些自动机械人编写一套作战程式。初接触的玩家可能会被他那复杂的玩法吓倒，但如果能花一点时间去理解玩法和学习如何编写程式，便可以发现当中的乐趣，比较适合一些年纪大些和喜欢用脑的玩家。

游戏中最重要的是程式，但没有好的机体发挥也是枉然；但其实大家只要在VS MODE中取S RANK的话，便可以得到一部名为“月影”的强劲机体，这样大可以做一个假SAVE来骗到手呢！

PET PET PET

解开“？？？”模式之迷

在游戏开始选择模式时，有一项“？？？”模式是不能选择的，但只要玩者完成其中一个SENARIO(シナリオ)后，那个“？？？”的位置就会变成另一个新的模式。除此之外，不同的宠物可以配出不同的宠物，特别的宠物要用下表中的法则才能配出来。

特别宠物出现条件

宠物名称	父亲名称	母亲名称	备注
大仓鼠	仓鼠	象	宠物之间相性及年龄没有影响
大乌龟	乌龟	象	宠物之间相性及年龄没有影响
小型象	象	仓鼠	宠物之间相性及年龄没有影响
洋娃娃	猫、狗、鼠、乌龟及象以外的动物		幸福度要有100以上才能成功



ARC THE LAD Ⅲ

道具合成表

在新的一集ARC Ⅲ中加入不少新系统，当中有一个是合成系统，以下是一些有关合成物品的资料。



道具名称	合成品
こうてつの剑＆白くかがやく原石	银の剑
毛皮のマント＆白くかがやく原石	ハンターのマント
モント＆轻い金属	スリープレスガード
SMG&轻い金属	アサルトマシンガン
ナイトメア＆水のフラグメント＆地のフラグメント	强カショットガン
毒よけの实＆痛烈な针＆反发の木の实＆メント＆绿の想い出草＆ルウの药	万能药
テムの根＆药草	すごい药草
プラナチの剑＆火のフラグメント	すごい魔法のリンゴ
痛烈な针＆白くかがやく原石たかの像	
やる气セルー＆かたの金属	アンチヘモジー
赤のごふ＆火のフラグメント	炎のまよけ
チェインベスト＆白くかがやく原石	银のむねあて
スピリットリング＆スピードリング＆知识の石板	魔道士のうでわ
スピリットリング＆スピードリング＆知识の石板	战士のうでわ
岚のまよけ＆知识の石板	ウインドメダリオン
レコの实＆守りのうでわ＆テムの根	アーマーリング
痛烈な针＆ルウの实＆プラチナサリッサ	カーディッシュノヤリ

CLIMAX LANDERS

DC著名的RPG作品，虽然曾多次延期推出，但其名气还是没有降低，现在为大家介绍在游戏中取得强劲角色的方法。取得方法是：先完成人形馆的事件，之后再次进人那里，在里面移动时，玩者会有机会取得一个名为“！？？？”的道具，然后带着它离开迷宫到达E33地区，把这个东西交给マリオン，之后再取得英雄纹章，并回到E33地区ノイマン的家，那就可以令マリオン加入。



FRONT MISSION 3

隐蔽PARTS资料

PARTS名称	SKILL名称	效果	发动条件	容量	取得机会	发动率	连锁率
奇兵0型(BODY)	リベンジ	被敌人打中后会以1.5倍反敌人	肩装备除外	2	小	小	低
奇兵0型(ARM)	FALL パンチ	敌人被打中后AP变为O	格门	2	中	小	低
奇兵0型(LEG)	DMGFi × 200	201-400的DAMAGE会减200	全武器(防御)	1	中	大	中
瞬王1号(BODY)	敌回避无效	敌人完全不能逃避	手榴弹除外	3	小	中	高
瞬王1号(ARM)	スナイブBODY	射击攻击全部集中BODY	连射	3	极小	小	低
瞬王1号(LEG)	回避MAX	拥有逃避改造MAX的效果	肩装备除外	3	小	中	高
铁骑4型(BODY)	敌属防2↓	敌人属性防御下降2 LEVEL	手榴弹除外	2	小	中	高
铁骑4型(ARM)	スナイブLEG	射击攻击全部集中LEG	连射	3	极小	小	低
铁骑4型(LEG)	坚守后攻Ⅱ	敌人先攻时，DAMAGE会×0.8	肩装备除外	2	小	中	高
武器3型(BODY)	敌命中2↓	敌人属性防御下降2 LEVEL	肩装备除外	2	小	中	高
武器3型(ARM)	ダブルンチラⅡ	左右手连续攻击对手	双手特别格斗	2	中	小	低
武器3型(LEG)	敌熟练3↓	敌人的熟练度下降3 LEVEL	肩装备除外	3	小	中	高
明天1型(BODY)	属防MAX	属性防御改造MAX，全属性对应	肩装备除外	3	小	中	高
明天1型(ARM)	ランダムプレイウ	敌人某一PARTS破坏	单发，格斗	4	极小	小	低
明天1型(LEG)	アンチスキル	敌人战门技能不能发动	手榴弹除外	1	小	中	高
冷河1型(BODY)	绝对先攻Ⅲ	不利的条件下，可以取得先攻	肩装备除外	3	小	中	高
冷河1型(ARM)	シールドAtkⅡ	对付无盾敌人有超大DAMAGE	格斗	3	小	小	低
冷河1型(LEG)	包围格斗	可同时向3机攻击2	格斗	3	极小	中	无

网络PASSWORD全公布

另外大家在游戏中已经用国际网络来购买装备和取得资料，但有不少的网站需要PASSWORD才能进人，现在只要参考下表便可以自由出人了。

“オースラリア”								
OCU 陆防军情报部	G3F8A	M8DOS	J1D2F3	DTHTZT	C415U6	SELOV		
CIU	DJV	FTBTJB	KBQB0	PDV	UFSDFT	TBEJN	OTV	AIE
DCN	DCN09							
USN8 海军	MARINE							
FA1	1AFOO1	DENNIS	LUKAV	JOE	INDY	GASTOR	MARCUS	
USN特殊放射线研究所	SURSLN	EMIR	WIL	KEN				
“イントレビッドスコヒッド”	ARISIONA							
“大汉中”								
“ラーフスイ大使馆”	REBSY	VAR	ALONE	LUKAV	RYU	PLANM		
大汉中人民军情报部	DFHISZ	ADIMS	FINNO					
大汉日报	08DHMU							
华莲团	INKAREN	HOANG	RUO	CHANG	YUE	ZYUNG	ZYO	
SMAP	PATRON							
两虎ンフト	CLOT							
“ラーフスイ”								
ラーフスイ国营科研	RAT2C	OVERRN	KRAMSK01					
“フィリヒン”								
フィリヒン自由主义党	BEFREE							

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE

CAPCOM/ADV/日版

SAVE 次数=0
D01C35C0 1603
801C35B8 0000
D01C35C0 1603
801C35BA 2402

不用墨带 SAVE
D0051D44 0008
80051D44 0000

SAVE时不减SAVE墨带
D006D68C 7C7C
8006D60E 0040

用%计的武器不减
D006D9DC 79FC
8006D974 0000
D006D9DC 79FC
8006D994 0000

快速完成游戏
(L1+L2+R1+R2)
D00CBED8 000F
800CBF00 C000
D00CBED8 000F
300CBF02 0001

血腥模式
800BEB88 FFFF
800BEE8A FFFF

特别模式THE MERCENARIES
不减 HP
D003E6B0 0132
8003E6AA 0060
D0039A38 00C9
80039A0C 0000

随时SAVE
L2+R1+△
E00CC270 0501
E00CBED8 0019
900D13C0 8005

随时使用 ITEM BOX
L2+R1+ ×
E00CC270 0501
E00CBED8 0049
900D13C0 8005
800DF874 0002

得到所有特别服装
680D177B 0800
500D177B 0800
690D15DA 0800
510D15DA 0800

十格 ITEM 位
D006DA60 0008
8006DA60 000A

快速移动
L2+R1+ × 开启
L2+R1+ △关闭
E00CC270 0501
E00CBED8 0016
80029352 0043
E00CC270 0501
E00CBED8 0046
80029352 0042

使用豆腐
D00CBED8 1009
800D162E 000F

PSYCHIC FORCE 2

TAITO/FIG/日版

1P 无限 HP
E00D203C 03E8
800D2038 03E8
800D203A 03E8
OR
D00D203C 03E8
800D2038 03E8
D00D203C 03E8
800D203A 03E8

2P 无限 HP
E00D204E 03E8
800D204A 0000
800D204C 0000
OR
D00D204E 03E8
800D204A 0000
D00D204E 03E8
800D204C 0000



乔乔的奇妙冒险

CAPCOM/FIG/日版

开机码
D0035996 1040
80035996 1000

无限时间
3006E110 6300

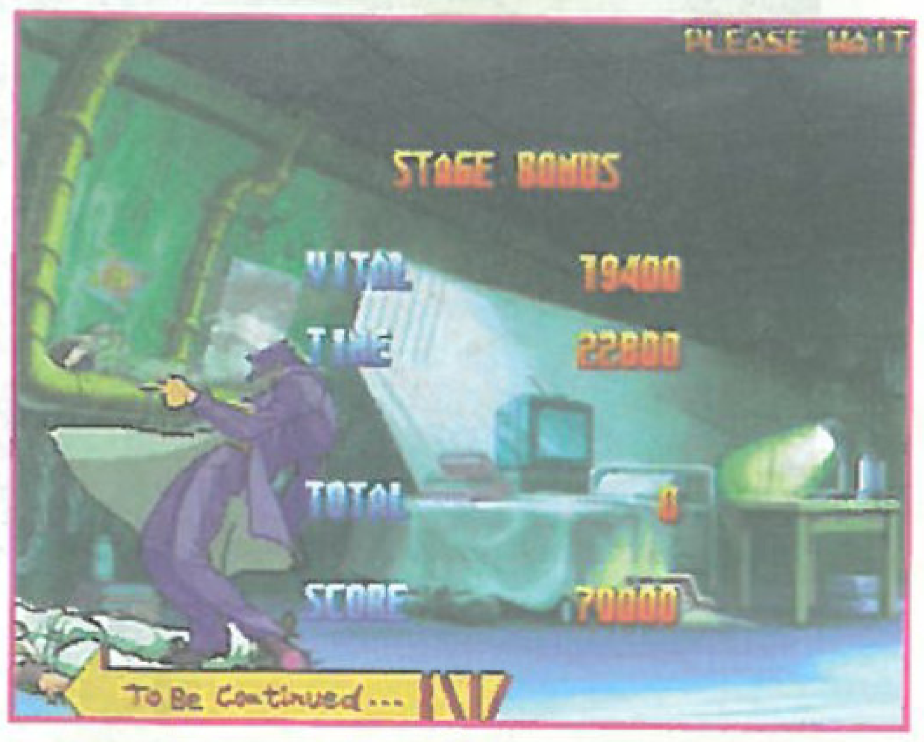
1P 无限 HP
300CDEBA 0090

1P 无限必杀技 BAR
300D08A2 000A

2P 无限 HP
300CE24A 0090

2P 无限必杀技 BAR
300D0E86 000A

所有 BOOK & GALLERY
及可使用隐藏人物
80067560 FFFF
80067562 FFFF
80067564 FFFF
80067566 FFFF
80067568 FFFF
8006756A FFFF



DEWPRISM

SQUARE/ARPG/日版

无限金钱
8009B4F0 423F
8009B4F2 000F

最高 HP
8009B584 03E7

最高 MP
8009B586 03E7

无限 HP
80058642 0071
80058642 0060

无限 MP
80059A76 0070
80059A76 0060

攻击力
8009B588 03E7
8009B590 03E7

防御力最高
8009B58C 03E7
8009B594 03E7

无限 ITEM
B00D0001 0000
3009B5B8 0063
OR
3009B5B8 0063
3009B5B9 0063
3009B5BA 0063
3009B5BB 0063
3009B5BC 0063
3009B5BD 0063
3009B5BE 0063
3009B5BF 0063
3009B5C0 0063
3009B5C2 0063
3009B5C3 0063
3009B5C4 0063

200 只怪兽
B0210002 0000
3009B5D0 00C8
OR
3009B5D0 00C8
3009B5D2 00C8
3009B5D4 00C8
3009B5D6 00C8
3009B5D8 00C8
3009B5DA 00C8
3009B5DC 00C8
3009B5DE 00C8
3009B5E0 00C8
3009B5E2 00C8
3009B5E4 00C8
3009B5E6 00C8
3009B5E8 00C8
3009B5EA 00C8
3009B5EC 00C8
3009B5EE 00C8
3009B5F0 00C8
3009B5F2 00C8
3009B5F4 00C8

3009B5F6 00C8
3009B5F8 00C8
3009B5FA 00C8
3009B5FC 00C8
3009B5FE 00C8
3009B600 00C8
3009B602 00C8
3009B604 00C8
3009B606 00C8
3009B608 00C8
3009B60A 00C8
3009B60C 00C8
3009B60E 00C8
3009B610 00C8



WINNING ELEVEN 4

KONAMI/SPT/日版

1P球员状况最好
D007547E 01FF
B016000C 0000
80063C02 0000
D007547E 0CFF
B016000C 0000

2P球员状况最好
D007547E 01FF
B016000C 0000
80063D0A 0000
D007547E 0CFF
B016000C 0000
80063C02 0000

改变视点
(SELECT+L1)
(SELECT+R1)
FFFFFFFF 0001
D00753CC 0104
D306F800 0200
1106F800 0010
D00753CC 0108
D206F800 3000
1006F800 0010
D00753CC 0104
D306F808 0200
1106F808 0010
D00853CC 0108
D206F808 3000
1006F808 0010
D00753CC 0104
D306F810 0200
1106F810 0010
D00763CC 0108
D206F810 3000
1006F810 0010

球员变大
8007A618 1F40
8007A61C 1F40
8007A620 4F40

1P
E007547E 01FF
B00B0388 0000
80075868 1F40
B00B0388 0000
8007586C 22BB
B00B0388 0000
80075870 1F40
80051408 4F4A
8005140A 454B
8005140C 0A52
E007547E 0CFF
B00B0388 0000
80077F40 1F40
B00B0388 0000
80077F44 22BB
B00B0388 0000
80077F48 1F40

2P
E007547E 01FF
B00B0388 0000
80077F40 1F40
B00B0388 0000
80077F44 22BB
B00B0388 0000
80077F48 1F40
80051408 4F4A
8005140A 454B
8005140C 0A52
E007547E 0CFF
B00B0388 0000
80075868 1F40
B00B0388 0000
8007586C 22BB
B00B0388 0000
80075870 1F40

1P超级射门
D007547E 01FF
B00B0388 0000
80075B90 02D8
80051408 4F4A
8005140A 454B
8005140C 0A52
D007547E 0CFF
B00B0388 0000
08878268 02D8

2P超级射门
D007547E 01FF
B00B0388 0000
80078268 02D8
80051408 4F4A
8005140A 454B
8005140C 0A52
D007547E 0CFF
B00B0388 0000
08875B90 02D8

1P球员速度最快
D007547E 01FF
B00B0388 0000
30075B8C 0060
80051408 4F4A
8005140A 454B
8005140C 0A52
D007547E 0CFF
B00B0388 0000
30078264 0060

2P球员速度最快
D007547E 01FF
B00B0388 0000
30078264 0060
80051408 4F4A
8005140A 454B
8005140C 0A52
D007547E 0CFF
B00B0388 0000
30075B8C 0060

快速完全游戏
(R1+R2)
D00753CC 000A
800754A8 0000
D00753CC 000A
800754AC 0000

MEMORIES OFF

KID/AVG/日版

所有ALBUM
桧月 彩花
800DD380 FFFF
伊吹 みなも
800DD382 FFFF
音羽 かおる
800SS384 FFFF
雾岛 小夜美
800DD386 FFFF
双海 诗音
800DD388 FFFF
今坂 唯笑
800DD38A FFFF

MUSIC & VOICE MODE
出现
桧月 彩花
300F3808 0001
今坂 唯笑
300F3809 0001
音羽 みなも
300F380A 0001
伊吹 かおる
300F380B 0001
雾岛 小夜美
300F380C 0001
双海 诗音
300F370D 0001



星之心画廊

又到十一月了。LEO 到了十一月就想到十二月，想到十二月就想到圣诞节，想到圣诞节就想到元旦，再想到春节……直到永远……哈哈！

可能是因为快春节的关系吧，这一期画廊的来稿比上一期少了不少，不过好的来稿却多了。LEO 对此感到很高兴。我们的画廊又往更好的方向踏出了一步，有什么能比这个更使人高兴的呢？BUT，画廊现在已经有改名为"格斗之王画稿集"的危险，SO 希望大家以后可以多投一些其它话题的稿件。

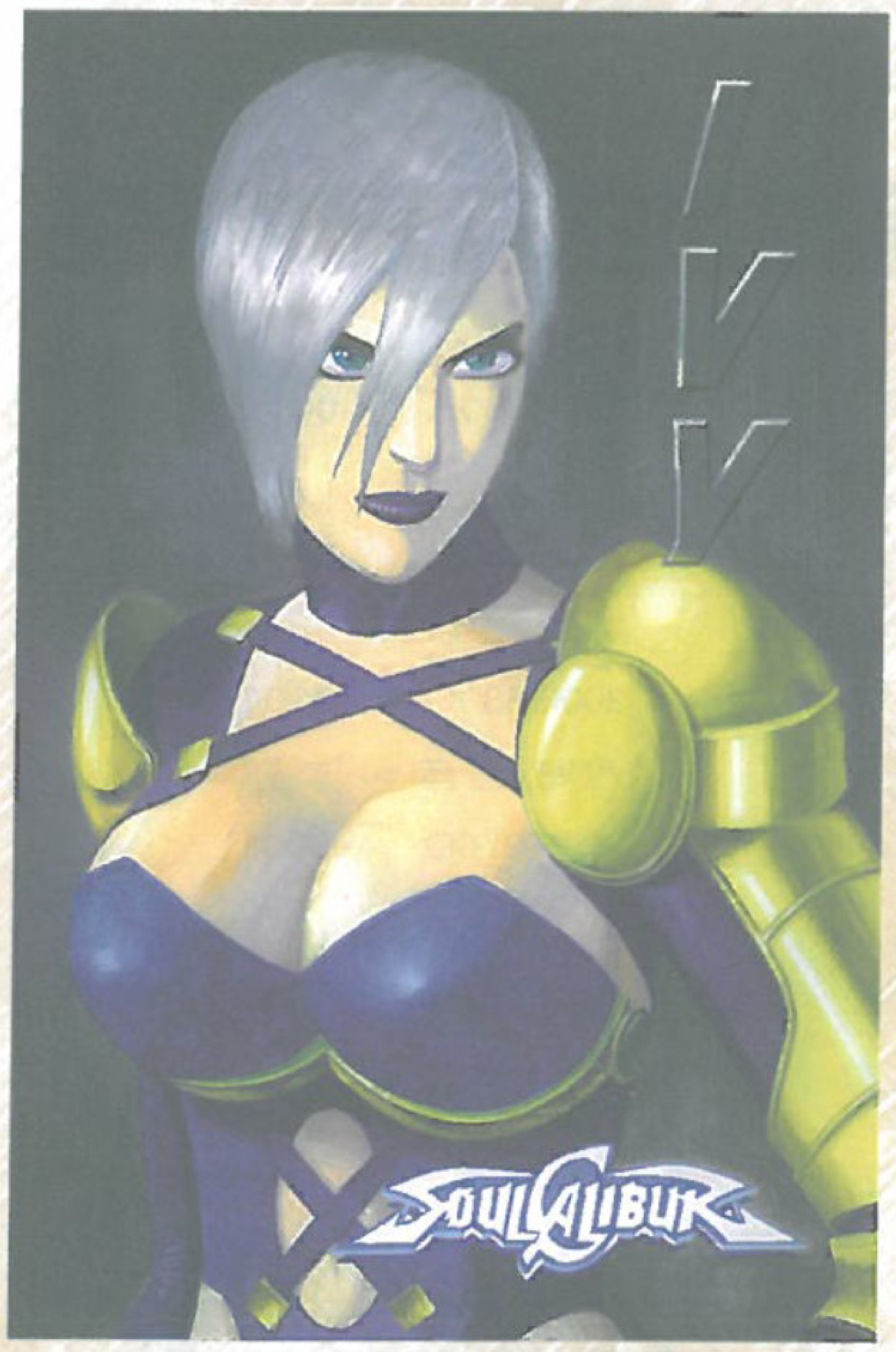
好了，本画廊一如既往，欢迎各位玩友、非玩友多多来稿，一经刊登，稿费从优！



MERRY CHRISTMAS

画得很好的本期当之无愧的冠军！这幅画还非常应时，好好！好好！小生甚至想看一下作者曹静 MM 为何方神圣了。（P 语：此人想利用工作之便结交 MM，其行可怜，其心可诛！）♥♥♥♥♥

作者：江苏无锡　曹静



IVY

"灵魂能力"里面很有性格的一位战士，看到这幅画我又想去玩 DC 了？ ♥♥♥

作者：上海　林栋



FELICIA:

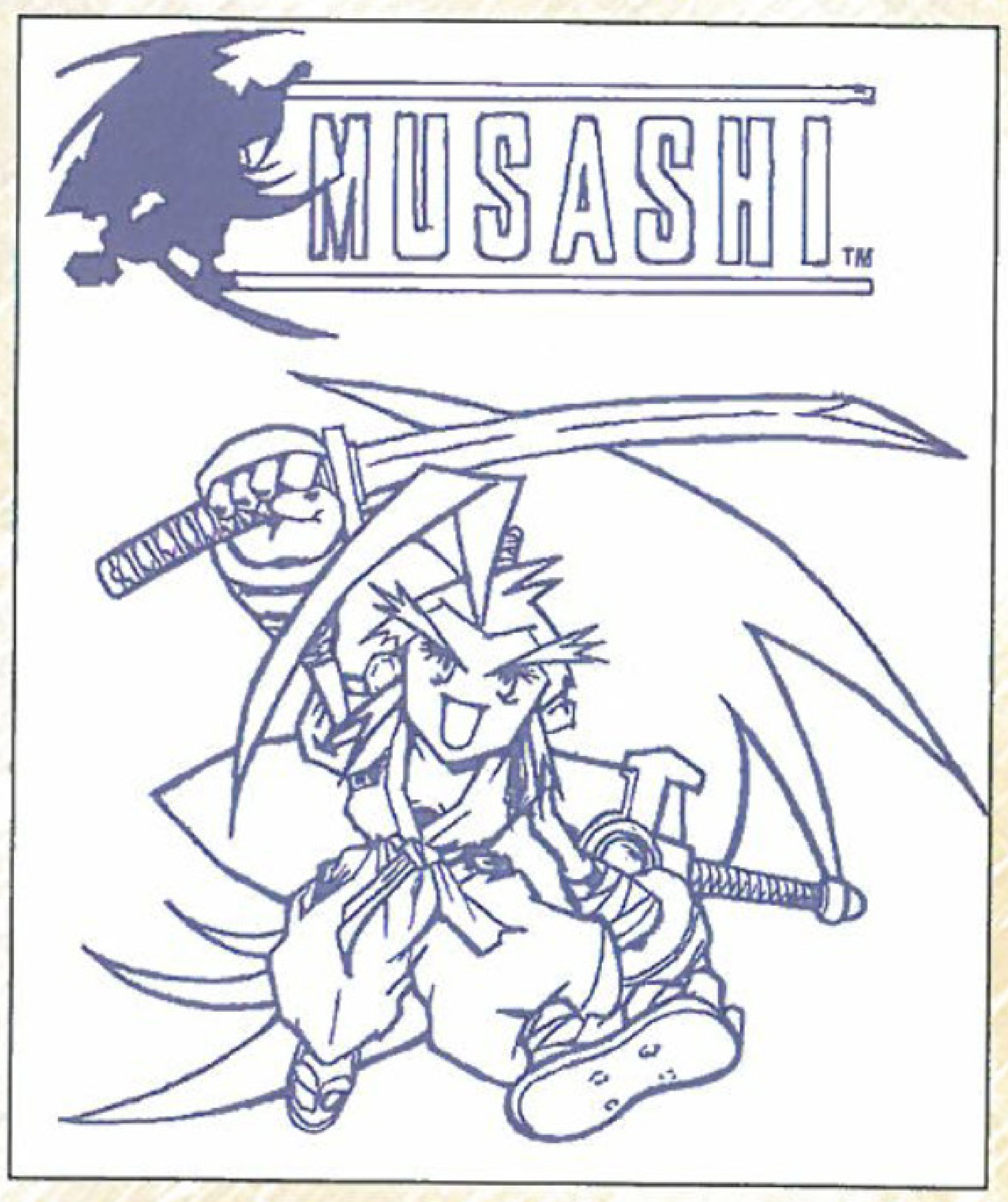
喵喵！这幅画一致获得编辑部中各女士的喜欢，可喜可贺！不过"SNK VS CAPCOM"里如果她与 SNK 的小豹女同时出现，哪一个又比较可爱呢？各位读者认为如何？ ♥♥♥★

作者：天津　史颖

武藏传

看起来有点象孙悟空的武藏难道是色盲？我也想给他上个色了……（P 语：无聊人干无聊事……）♥♥★

作者：黑龙江黑河　刘晓宇





原创作品

很久没有看到这种"纯原创"的作品了，期待你的下一个作品！♥♥★

作者：大连　赵卫卫



ANDY 和舞：

唉，这两个人的亲密程度真是令小编眼红啊！看来即使到了KOF2000，他们还是会出现的。（希望舞的形象能"今年二十，明年十八"就好了^−^。）♥♥★

作者：上海　古古



？：

"明日香事件"后又一惨剧！这……这是谁？我又不懂？？！哪里有"动漫补习班"？♥♥★

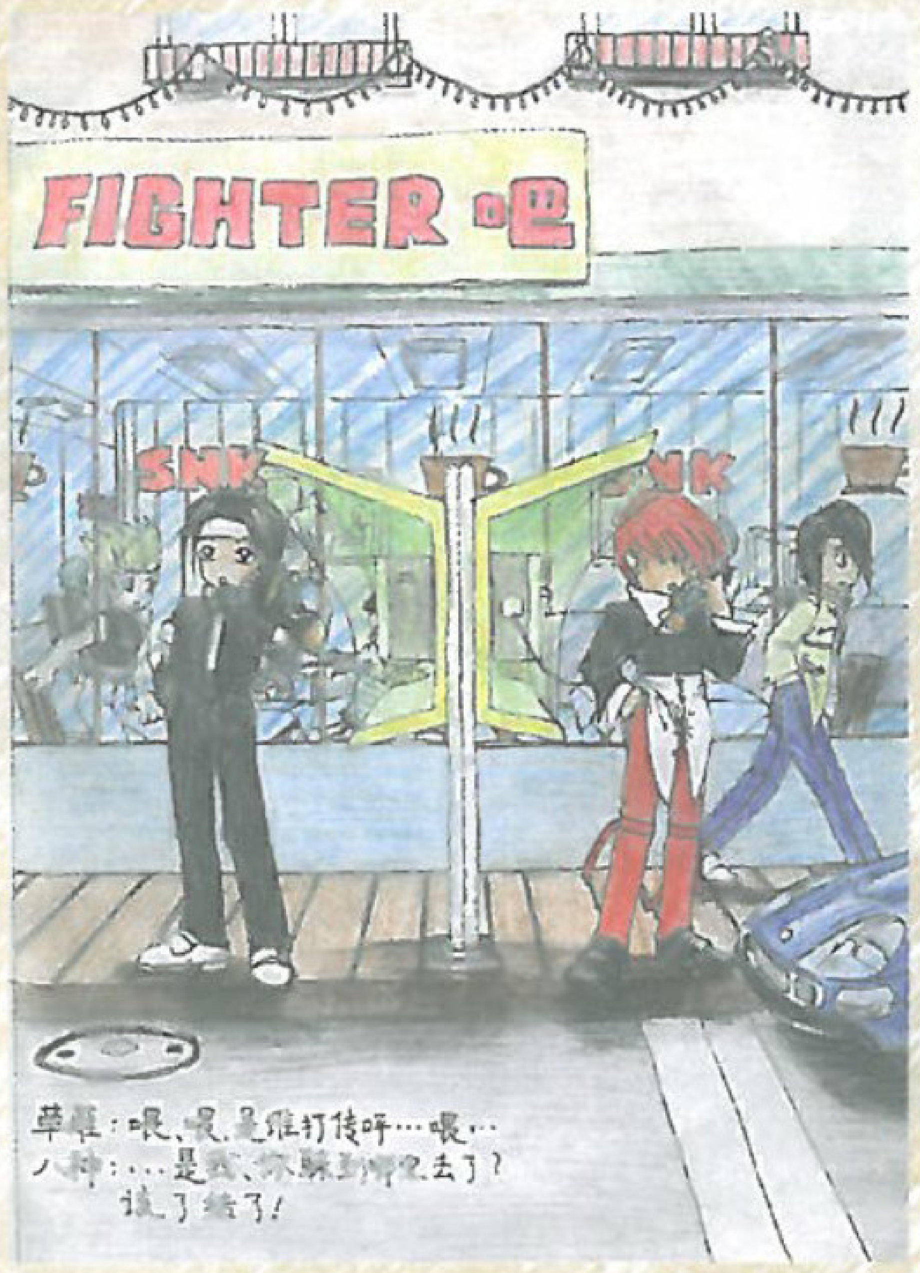
作者：四川资中　刘璞

八神庵

好COOL的八神！难怪他一连几年蝉联SNK最受欢迎游戏人物。不过，他和小草的恩怨 哪一年才能了结呢？2010年远景目标？♥♥★

作者：山东济南　陈亮





KOF 吧前

现在喜欢八神庵的人实在是太多了，导致笔者手中的画稿中大部分都是他的画像。不过这样也好，容易出现一些比较有意思的画，象这一幅就是。希望以后有多一点此类有趣的画稿。♥♥♥

作者：山西阳泉　王欣



我的女神

看得出作者画这幅画时下了工夫，不错，给予"精神"鼓励。♥♥★

作者：河南开封　FLY



FF8：

…………太"型"了！简直就是完美的偶像！期待他的"复出"！♥♥♥

作者：安徽天长　徐浩

SALON OF PLAYERS 玩友沙龍

□/靖亭主持

靖亭说话

什么？扎着蝴蝶节的小草莓？现在可是秋天了，可爱的"★ˇ-ˇ☆娜"，想知道她是哪一位会员吗？哈！哈！就是0000028号会员薛尔娜，她邮寄地址的邮编由原来的200434变为现在的200439，想和她交朋友的玩友要注意一下了，我在这里代她向各位问好！

这几日，本人都有点心血来潮，每日入夜必抱着一些老GAME狂打，也不知是什么原因，难道是因为太想念几位许久未见的老友？日子过得好快，再想起过去的种种时，一切都像是蒙上了一层雾，缥缈得不像是曾经真实过，人的一生，最需要充满希望、热情地去过好每一天，不同的心情，态度会有不同的经历，在前面的路上必会有很多新的面孔、朋友在等着你，而曾经认识的老友也许会在某一天与你从此平行，不再有交叉点，与他们的记忆会悄悄地变成一只小精灵，有时会出来飞舞一番，让平常的日子有一些特别的滋味；也许有很多的不舍，但不要被牵绊着吧！JUST SOMEWHERE IN THE MEMORIES?

编辑部最新消息：全体小编一致认为本期沙友"陈……"、"施……"有些像两位颇受欢迎的港台明星哦！像谁呢？像——张信＊、齐＊，哈哈！没想到吧！不过呢，像张信＊的那位有一点点NOT THIN ENOUGH；像齐＊的那位头发不够长，有点不够COOL！为了心中的偶像，多多努力吧！

另注：想要加入"玩友沙龙"的玩友，请你照以下刊登的会员证中列出的各项写好你的个人资料并附一张个人彩照寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收。邮政编码：730020，并请在信封左下角注明"玩友沙龙"字样。来信时务必请字迹工整。

靖亭



编号：0000060
姓名：吴军
性别：男
年龄：16岁
星座：天秤座
爱好：电动，漫画
地址：上海市浦东新区北蔡五星村吴家宅52号
邮编：201204



编号：0000061
姓名：何荣江
性别：男
年龄：22岁
星座：天秤座
爱好：PS和PC游戏、上网、生化危机、古墓丽影等
附言：愿诸位朋友能与我一道不断提升自己的属性
地址：深圳市罗湖区翠竹路万佳百货公司
邮编：518020



编号：0000062
姓名：姚炫
性别：女
年龄：17岁
星座：狮子座
爱好：电玩、漫画、日本偶像剧、电影、流行音乐
附言：玩游戏令我荷包空了不少，但我依然LOVE YOU
地址：武汉市青山区40街坊58门7号信箱
邮编：430081



编号：0000063
姓名：黄晶
性别：女
年龄：20岁
星座：双子座
爱好：电玩、听歌、看书
附言：喜欢电玩的人，都是我的朋友
地址：广东省深圳市福田区黄木岗东区1幢310
邮编：518026



编号：0000064
姓名：陈帆
笔名：YUKI
性别：男
年龄：17岁
星座：双子座
爱好：电子游戏、音乐、漫画
附言：各位爱好KOF系列的玩友们，我永远都是你最真诚的玩友，让这KOF系列同我们共度这青春年华吧！
地址：重庆市荣昌县职业高级中学高99级计管7班
邮编：402460



编号：0000065
姓名：李雅楠
性别：女
年龄：17岁
星座：天蝎座
爱好：电玩、听音乐，秋天在树林里散步
附言：-I' LL BE HERE…　-WHY
-I' LL BE WAITING…HERE…
-FOR WHAT?
-I' LL BE WAITING…FOR YOU…SO…
-IF YOU COME HERE,YOU' LL FIND ME,I PROMISE
地址：青海省师大附中高三年级<1>班
邮编：810008



编号：0000066
姓名：施巍
性别：男
生日：1977年5月4日
星座：金牛座
爱好：ROCK' N ROLL 玩游戏、看动画片
附言：重振重金属雄风　消灭电子舞曲
地址：无锡市清扬路8号桥海华漂染有限公司财务部
BP·0510-5868000-55058
邮编：214023



编号：0000067
姓名：李宏鸣
性别：男
年龄：18岁
生日：5月1日
星座：金牛座
玩龄：8年
爱好：电玩、音乐、漫画
附言：愿爱好GAME BOY的玩友与我联系，共闯天下！
地址：河南省安阳钢铁公司四二区33号楼67号
邮编：455004

欲在本沙龙亮相、交友的玩家请将个人资料速寄至本刊。

游戏发售大观园

PLAYSTATION

11月发售

CHRONO TRIGGER	SQUARE	RPG
立体忍者活剧 天诛 忍百选	SME	ACT
ALUNDREA 2	SCEI	RPG
CHRONO CROSS	SQUARE	RPG
RUNABOUT 2	CLIMAX	RAC
GRAND TURISMO 2	SEC	RAC
真 魔装机神	BANPRESTO	RPG
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION	KONAMI	SLG
MARVEL VS CAPCOM	CAPCOM	FIG
心跳回忆2	KONAMISLG	

12月发售

DRAGON VALOR	NAMCO	ARPG
THE LEGEND OF DRAGOON	SCE	RPG
THE GUN SHOOTING	D3 PUBLISHER	GSTC
KOUDELKA	SNK	RPG
COUNTDOWN VAMPIRES	BANDAI	AVG
CHOCOBO STALLION	SQUARE	SLG
CHOCOBO COLLECTION	SQUARE	ETC
ROCKMAN 6	CAPCOM	ACT
VID-RIBBON	SCE	ACT
CRASH BANDICOOT RACING	SCEI	RAC
STREET FIGHTER EX 2 PLUS	CAPCOM	FTG
SUPER ROBOT大战	BANPRESTO	SRPG
Momotaro Dentetsr V	HUDSON	TAB
SUPER CHINESE FIGHTER DX	CUL TURE BRAIN	ACT
VAGRANT STORY	SQUQRE	AVG

PLAYSTATION(PARALLEL IMPORT)

11月发售

BREEDING STUD 99	KONAMI	SLG
CHRONO TRIGGER	SQUARE	RPG
PACMAN WORLD	NAMCO	ACT
西游记	KOEI	RPG
立体忍者活剧 天诛 忍百选	SME	ACT
PET IN TV	SCEI	SLG
SIDE BY SIDE SPECIAL 2000	TAITO	RAC
PRISONER	每日COMMUNICATION	AVG
恋爱占星术	VIGIST	ETC
每日塔罗牌占卜	VIGIST	ETC
FUN FUN PINGU	SME	ADV
ALUNDRA 2	SCEI	RPG
CHRONO CROSS	SQUARE	RPG
RUNABOUT 2	CLINAX	RAC
心跳回忆2	KONAMI	SLG
心跳回忆2限定版	KONAMI	SLG
THE BISTRO厨司和调酒师们	SECOM	SLG
MARL王国人形姬2	日本第一SOFTWARE	RPG
WHITE DIAMOND	ESCOT	RPG
DANCE DANCE REVOLUTION 2nd REMIX APPEND CLUB VERSION	KONAMI	SLG
MARVEL VS CAPCOM	CAPCOM	FIG
真 魔装机神	BANPRESTO	RPG
GRAND TURISMO 2	SEC	RAC
GROWLANSER	ATLUS	RPG
NEORUDE	TECNOSOFT	RPG

11月以后发售预定

THE LEGEND OF DRAGOON	SCEI	RPG
圣战士 昆霸	BANPRESTO	RPG
超级机械人大战	BANPRESTO	RPG
汽车GO!	TAITO	SLG
DRAGON QUEST伊甸的战士们	ENIX	RPG
夏色的剑术小馆	NEC INTERCHANNEL	SLG
机动战士GUNDAM杰尼的野望	BANDAI	SLG
BLACK JACK VS 松田纯	PONY CANNON	TAB
超越时空的少女	BANDAI	ADV
VAGRANT STORY	SQUARE	AVG
超谜王	BANDAI VISUAL	ETC
青之6号(暂称)	BANDAI VISUAL	不详
神宫寺三郎 灯光消失的瞬间	DATA EAST	AVG
GAME KID BUST	角川书店	SLG

一击钢之人	BANDAI	SLG
逮捕令	PIONEER LDC	AVG
KOUDELKA	SNK	RPG
鬼眼城	讲谈社	AVG

DREAMCAST

11月发售

苍钢之骑兵SPACE GRIFFION	DATAEAST	AVG
LANGRISSER MILLENNIUM	日本COMPUTER SYSTEM	STG
魔剑X	ALTUS	AVG
DEATH CRISUM 2	ALTUS	SHT
齐来打高尔夫球	POMUP	SPT
JOJO奇妙的冒险	CAPCOM	FTG
ZOMBIE REVENGE	SEGA	ACT
F1 WORLD GRAND PRIX	VIDEOSYSTEM	RAC

12月发售

悠久幻想曲3 PERPETUAL BLUE	MEDIAWORKS	SLG
STREET FIGHTER DOUBLEIMPACE	CAPCOM	FTG
SPACECHANNEL 5	SEGA	MUS
D之食卓2	WARP	RPG
樱大战 花组对战COLUMN 2	SEGA	TAB
SUNRISE英雄谭	SUNRISE	
超级机械人大战	BANPRESTO	RPG
SENTIMENTAL GRAFFITI 2	NEC INTERCHANNEL	SLG

NINTENDO 64

11月发售

VIEWPOINT 2064	SAMMY	STG
Q版赛车64	TAKARA	RAC
64WARS	HUDSON	SLG
PUYOPUYO PARTY	COMPLETE	PUZ

12月发售

爆BOMBER MAN 2	HUDSON	ACT
ON & OFF RACING	IMMAGINER	RAC
忍者乱太郎PUZZLE	CULTURE BRAIN	PUZ

GB(GAME BOY)

11月发售

KLUSTAR	SPECK	PUZ
R-TYPE DX	EPOCH	STG
仓库番传说 光明和黑暗王国	JWING	PUZ
POCKET MONSTER(金)	任天堂	RPG
POCKET MONSTER(金)	任天堂	RPG
BEATMANIA GB 2	KONAMI	ETC
筋肉番付GB	KONAMI	ACT
艾莉的工作室之妖精炼金术士	IMAGINEER	RPG
玛莉的工作室之妖精炼金术士	IMAGINEER	RPG
TOP GEAR POCKET	KEMCO	PUZ
BLACK ONYX GB	PPS	SLG
萨尔达传说 不可思议树的果实 力之章	任天堂	RPG
萨尔达传说 不可思议树的果实 智慧之章	任天堂	RPG
萨尔达传说 不可思议树的果实 勇气之章	任天堂	RPG

NEO GEO POCKET

10月以后发售预定

NEO 21	DYNA	TAB
毕业照片	ADK	AVG
COOL BOARDERS	ADK	SPT
THE高校棒球	ADK	SPG
幕末浪漫 月花之剑士	SNK	FTG
SNK VS CAPCOM格斗GAME	SNK	RTG
通信四人处打麻雀(暂称)	ADK	ETC
SOCCER DATABASE SILMULATION(暂称)	JAPAN VISTIC	SPT

WONDER SWAN

11月发售

赛马育成KEIBA	BEC	SLG
谜王POCKET	BANDAI VISUAL	QIZ
ARMORED UNIT	SAMMY	SLG
BUFFERS EVOLUTION	BANDAI	RAC
SIDEPOCKET	DATAEAST	TAB
TURN TABLIST	BANDAI	TAB

游戏排行榜

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS	1005052	1005052
2	DRAGON QUEST I.II	GB	269937	1009937
3	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁尼哥大冒险 2	PS	76606	435223
4	WINNING ELEVEN 4	PS	41747	412806
5	到处也一起	PS	29687	403604
6	WINNING POST 4	PS	28741	89667
7	DANCE DANCE REVOLUTION～2nd MIX～	PS	28065	355120
8	做个美少女雀士	DC	21312	21312
9	大众的高尔夫 2	PS	17997	69842
10	昆虫博士 2	GBC	17185	295035

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	CHRONO CROSS	PS
3	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
4	莎木一章 横须贺	DC
5	GRAN TURISMO2	PS
6	心跳回忆 2	PS
7	赛尔达传说外传	N64
8	VALKYRIE PROFILE	PS
9	BIOHAZARD CODE: Veronica	DC
10	MOTHER3	N64

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	DERBY STALLION 99	PS	451981	451981
2	LET'S MAKE J-LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB!	DC	159725	159725
3	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS	148588	1153608
4	DRAGON QUEST I.II	GB	74856	344793
5	BLACK/MATRIH ADVANCED	PS	43122	43122
6	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁尼哥大冒险 2	PS	41762	476985
7	SUPER ROBOT 大战 LINK BATTLE	GB	29147	29147
8	WINNING ELEVEN 4	PS	26885	439692
9	DANCE DANCE REVOLUTION～2nd MIX～	PS	23890	379010
10	到处也一起	PS	22852	426456

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	CHRONO CROSS	PS
3	心跳回忆 2	PS
4	莎木一章 横须贺	DC
5	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
6	GRAN TURISMO2	PS
7	VALKYRIE PROFILE	PS
8	BIOHAZARD CODE: Veronica	DC
9	赛尔达传说外传	N64
10	SUPER ROBOT 大战 α	PS

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	DERBY STALLION 99	PS	238331	238331
2	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS	65162	1218770
3	DRAGON QUEST I.II	GB	40029	384821
4	Zill O' II	PS	33880	33880
5	LET'S MAKE J-LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB!	DC	28344	188068
6	WINNING ELEVEN 4	PS	25725	465417
7	PSYCHIC FORCE 2	PS	24436	24436
8	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁尼哥大冒险 2	PS	22882	499867
9	DANCE DANCE REVOLUTION～2nd MIX～	PS	19461	398471
10	到处也一起	PS	18932	445388

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	CHRONO CROSS	PS
3	心跳回忆 2	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	莎木一章 横须贺	DC
6	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
7	BIOHAZARD CODE: Veronica	DC
8	VALKYRIE PROFILE	PS
9	Parasite Eve II	PS
10	SUPER ROBOT 大战 α	PS

游戏销售榜

位置	游戏名称	机种	本周销量	累积销量
1	JOJO 之奇妙冒险	PS	149222	149222
2	DERBY STALLION 99	PS	57233	629330
3	DEWPRISM	PS	56319	56319
4	DRAGON QUEST I.II	GB	34521	419342
5	BIOHAZARD 3 LAST ESCAPE	PS	31392	1250162
6	WINNING ELEVEN 4	PS	20307	485724
7	DANCE DANCE REVOLUTION～2nd MIX～	PS	18859	417330
8	POCKET MONSTER	GB	17324	5446536
9	DRAGON QUEST.CHARACTERS 多鲁尼哥大冒险 2	PS	16511	516378
10	LET'S MAKE J-LEAGUE PROFESSIONAL SOCCER CLUB!	DC	16412	204480

游戏期待榜

位置	游戏名称	机种
1	DRAGON QUEST VII	PS
2	CHRONO CROSS	PS
3	心跳回忆 2	PS
4	GRAN TURISMO2	PS
5	莎木一章 横须贺	DC
6	POCKET MONESTER 金 & 银	GB
7	BIOHAZARD CODE: Veronica	DC
8	VALKYRIE PROFILE	PS
9	Parasite Eve II	PS
10	SUPER ROBOT 大战 α	PS

以上资料来自日本《WEEKLY FAMI 通》

最喜欢游戏

1.KOF98	253
2.KOF99	210
3.圣剑传说	173
4.生化危机 2	152
5.生化危机 3	121
6.合金装备	89
7.FF8	154
8.胜利 11 人 4	78
9.心跳回忆	51
10.FF7	27

最喜欢人物

1.八神（KOF）	284
2.草雉京（KOF）	196
3.史考尔（FF8）	174
4.不知火舞（KOF，饿狼传说）	155
5.诗织（心跳回忆）	124
6.真宫寺樱（樱大战）	103
7.特瑞（KOF，饿狼传说）	92
8.雅典娜（KOF）	76
9.K'（KOF）	69
10.劳拉（古墓丽影）	43

最期待游戏

1.FF9	315
2.GRAN TURISMO2	267
3.勇者斗恶龙 7	176
4.CHRONO CROSS	98
5.心跳回忆 2	58

thank you!

直接汇款从杂志社订阅 游戏机实用技术 Practical Techniques For Games



1. 欢迎直接从杂志社订阅本刊。本刊每期定价人民币12元整，全年定价人民币144元整，可跨期、破季订阅。款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。汇款请寄：甘肃省兰州市邮政局东岗1号信箱《游戏机实用技术》杂志社收，邮编730020，款到后即刻为您挂号邮寄杂志，所需邮资由本刊支付。(汇款时请在附言栏内注明期数和册数)



2. 直接从杂志社订阅本刊者，可免费获赠最新出版的街机类全彩印《电子娱乐》杂志一本。(共500本，先汇款先获赠，赠完为止。)

3. 订阅《游戏机实用技术》，有机会节省300元！只要您订阅《游戏机实用技术》全年12期，并选择为 信诺立 SIN NETS 您的虚拟主机提供商，您就可以得到一个免费国内域名、10个3兆电子信箱及相应的免费服务，同时享受信诺立为您提供的750元／年／30兆的虚拟主机优惠价。
咨询电话：(010)68178500-07

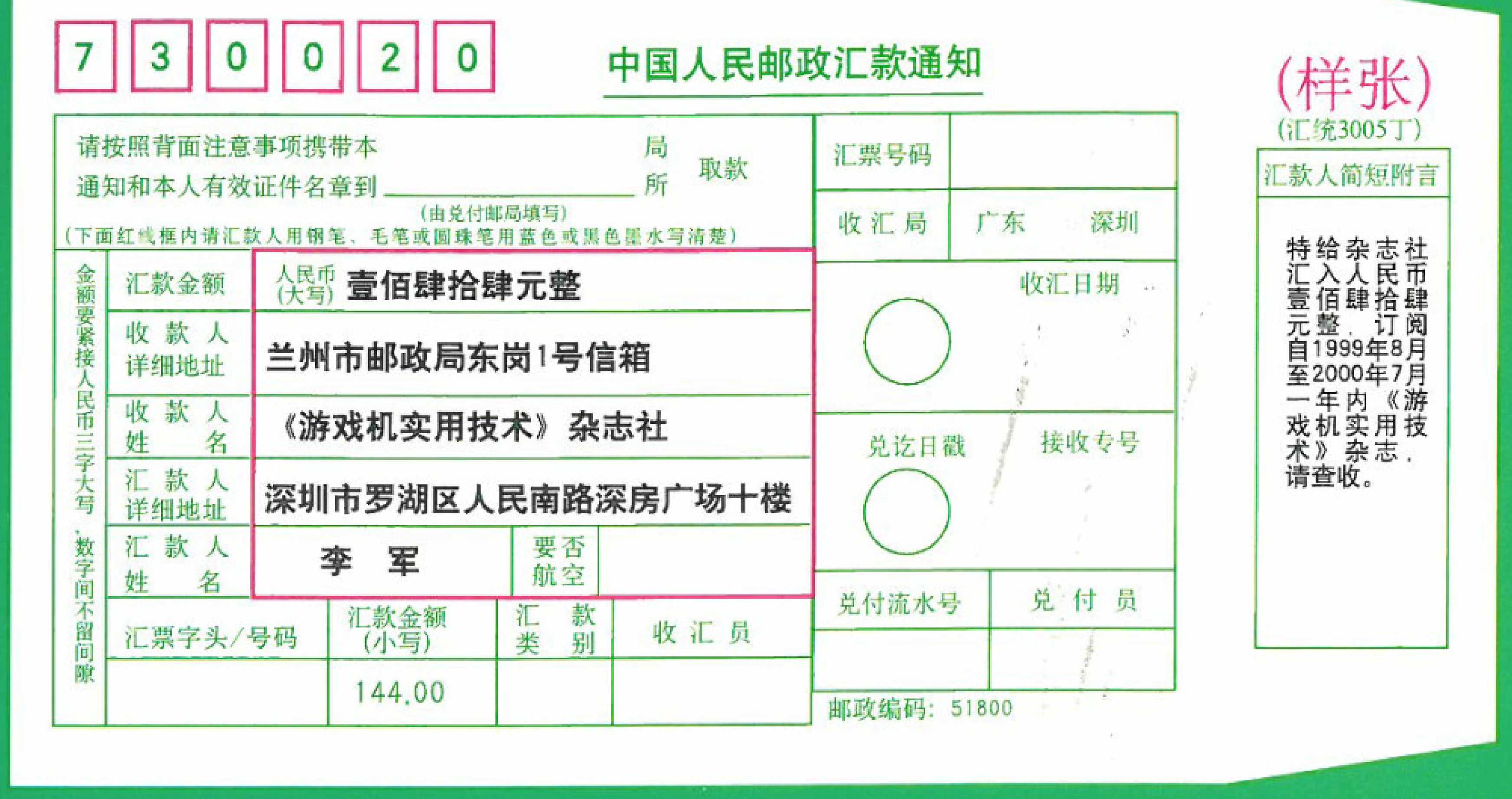
大奖多多　等你拿

凡从今年8月到明年7月期间，从本杂志社直接订阅一年本刊的读者可获得一次抽大奖机会：

一等奖一名：将获赠DREAMCAST主机一部
二等奖五名：将各获赠GAMEBOY掌上游戏机一部
三等奖五十名：将各获赠精美卡片一套

不要让获大奖的机会从您身边溜走哦！




7 3 0 0 2 0
中国人民邮政汇款通知
(样张)
(汇统3005丁)

请按照背面注意事项携带本通知和本人有效证件名章到＿＿＿＿局所取款
(由兑付邮局填写)
(下面红线框内请汇款人用钢笔、毛笔或圆珠笔用蓝色或黑色墨水写清楚)

金额要紧接人民币三字大写，数字间不留间隙

汇款金额	人民币(大写) 壹佰肆拾肆元整
收款人详细地址	兰州市邮政局东岗1号信箱
收款人姓名	《游戏机实用技术》杂志社
汇款人详细地址	深圳市罗湖区人民南路深房广场十楼
汇款人姓名	李　军　要否航空

汇票字头/号码	汇款金额(小写)	汇款类别	收汇员
	144.00		

汇票号码
收汇局 广东 深圳
收汇日期
兑讫日戳　接收专号
兑付流水号　兑付员
邮政编码：51800

汇款人简短附言
特给杂志社汇入人民币壹佰肆拾肆元整，订阅自1999年8月至2000年7月一年内《游戏机实用技术》杂志，请查收。

照此样张赶紧汇款哦！

游戲機實用技術雜志社
地址：兰州市邮政局东岗1号信箱　邮编：730020
电话：(0931)8659190　8668378　传真：(0931)8496387

激カード突 ファイターズ

SNK VS. CAPCOM ™



定价：人民币12元
ISSN 1008-0600
12>
9 771008 060006